FUMETTO FACILE

PICCOLO MANUALE PER GIOVANI AUTORI...

...E PER LE SCUOLE.

A CURA DI LAURA SCARPA E SCUOLA DI FUMETTO

QUESTO LIBRO E' DI...............................

....

FUMETTO FACILE

PICCOLO MANUALE PER GIOVANI AUTORI...

DI LAURA SCARPA

ILLUSTRATO DA
SCARPA E TARTAROTTI

PREMESSA

Vuoi essere autore?
Forse domani. Domani potrebbe essere la tua professione, oggi è un bel modo per esprimerti e sperimentare.
Questo volume è dedicato alla tua curiosità, ed è il tuo primo sostegno per imparare il fumetto, un'arte che è ancora in piena evoluzione... le sorprese ci attendono!

Qui troverai indicazioni tecniche, informazioni, basi pratiche, esercizi, consigli e trucchi per fare fumetti.
Spero che il mio libro ti spiegherà non solo a disegnare, ma come decifrare i codici di questo linguaggio (sono tanti e molti li conosci senza saperlo, altri ti sorprenderanno) e spero che ti stimolerà a entrare in una fumetteria o in libreria e, se vuoi risparmiare, a cercare fumetti anche nelle biblioteche, per scoprire storie nuove e autori bravissimi.

Fare un fumetto significa non solo capire il disegno, ma anche comunicare, raccontare per immagini, avvicinarsi ai media visivi, come il video e il cinema.
Il nostro mondo racconta per immagini, ogni giorno, spesso ne siamo bombardati, ma non sappiamo leggerle... invece è importante diventare attivi e sapersi muovere tra queste informazioni visive.
Imparare a disegnare vuol dire imparare a osservare, per raccontare le tue storie in modo efficace.
Imparare a scrivere vuol dire farsi capire dagli altri e magari divertirli!

Insegnare e imparare fumetto è divertente, anche se non sempre facile: ma ci piacciono le sfide!
Questo libro si rivolge a voi ragazzi, ma puoi suggerirlo anche ai tuoi insegnanti, se sei alle medie o in una scuola d'arte. Ai professori potrebbe piacere questa scoperta, e studierete fumetto tutti assieme.

La nostra Associazione e Casa editrice, ComicOut, si occupa proprio della conoscenza e diffusione del fumetto.
Lo facciamo infatti con la rivista «Scuola di Fumetto» e con la nostra Scuola di Fumetto online, che gli allievi seguono da casa, oltre che con i nostri manuali e saggi, come questo.

Tu, aspirante autore o autrice, vuoi raccontare a fumetti le cose che ti piacciono, per questo sei qui, allora, che aspetti?... comincia. Bastano carta e penna.

Buon lavoro!

Da un fumetto di Tuono Pettinato ©

Ringrazio, per gli aiuti e i disegni, Stefano Tartarotti, Lorenzo Sartori, Patrizia Mandanici e Sal Tascioni, e i tanti colleghi e amici che mi hanno insegnato negli anni che cos'è fumetto e, infine, le generazioni di allievi (oggi professionisti), che mi hanno insegnato molto, mentre insegnavo a loro qualcosa.

CAPITOLO 1
Che cos'è il fumetto?

È un mezzo per raccontare, per raccontare con le immagini.

Lo è anche il cinema, ma film e fiction riprendono persone in movimento e con voci e musica, e lo si vede su uno schermo grande o in tv. Anche il cartone animato è un racconto attraverso le immagini, e disegnate come nel fumetto, ma anche qui c'è suono e movimento e lo si vede su uno schermo.
Il fumetto invece sta dentro un libro, o un giornale, e lo si trova anche nel computer e in rete. Lo si sfoglia, che sia di carta, o che si passi da una schermata a un'altra.
Il fumetto non si muove e non fa rumore. Cioè i rumori li "sentiamo" con gli occhi, non con le orecchie.
Il fumetto è disegnato, e il disegno può esprimere molte cose impossibili da raccontare con le fotografie.
Una foto può dare più informazioni e dettagli, ma un disegno può esprimere meglio altre sensazioni, attraverso l'uso del segno e i simboli che esprimono i sentimenti: lampi e tuoni di furia, goccioloni di vergogna. Inoltre, col disegno puoi disegnare anche cose immaginarie e proprio come le immagini tu.

Il movimento non c'è, lo immaginiamo, come immaginiamo le voci e i rumori, che sul foglio sono lettere scritte (le onomatopee che imitano il suono).
Il fumetto ci coinvolge mentre lo leggiamo, e diventiamo un poco autori anche noi: nella nostra testa recitiamo con i personaggi, diamo loro le voci e il ritmo all'azione.
Allora perché non provare a diventare autori e disegnarne uno?

Arte sequenziale

Il fumetto racconta una storia, sempre, anche nelle strisce comiche, quando c'è solo una semplice gag.
Ce la racconta l'autore, la fa succedere sotto i nostri occhi, con disegni e parole.
In un fumetto ci sono molti più disegni di quanti ce ne possano essere in un libro illustrato, anche se tanti e piccoli.
Ogni pagina ha molte immagini, sono le vignette. Una dopo l'altra

le guardiamo e leggiamo, e capiamo il racconto. Una sequenza di vignette ci racconta una storia, ce la fa vivere.
Il fumetto è un'arte sequenziale.

Ratman © Leonardo Ortolani

Tanti tipi

Come per i libri e i film, ci sono tanti fumetti diversi. Possono essere buffi o avventurosi, lunghi o brevissimi, in bianco e nero o a colori, facili o difficili, italiani o di altri Paesi, come Francia, Giappone, USA... ci sono fumetti che ci piacciono e altri no.
E questa è la differenza più importante per chi legge.

Ma poi ce ne sono altre, vediamo solo i tipi più caratteristici:

1) La striscia o il fumetto comico breve. È un fumetto breve o brevissimo che fa ridere e la storia spesso si risolve in 3 o 4 vignette. Ma la striscia, così breve, ci fa ridere di più se conosciamo il personaggio e cioè se leggiamo tante strisce, con i loro tormentoni ricorrenti. Questo tipo di fumetto è nato sui quotidiani 100 anni fa, e si leggeva una striscia al giorno, e oggi invece lo trovi soprattutto sul web... di solito lo scrive e disegna un solo autore, per esempio le strisce di Scottecs, fatte da Sio, o quelle dei Peanuts, di Charles Schulz.

2) Fumetti lunghi, divertenti o di avventura, seriali. Escono su un giornale assieme ad altri, come in «Topolino», o in albi con solo una sua storia lunga, come «Dylan Dog» o tanti manga, in tutti e due i casi li trovi in edicola. Questo tipo di fumetto che esce in una serie regolarmente è un fumetto "seriale", come lo sono le serie in tv. C'è sempre un personaggio (o un piccolo gruppo) che è protagonista della serie, e che compare in tutti gli episodi.
Siccome bisogna disegnarne tantissime pagine, il fumetto seriale lo fanno più autori: c'è chi scrive la storia e chi la disegna, ma non sono solo in due, sono tanti e si danno il cambio a ogni storia. Anche nei manga, firma solo l'autore principale, ma sono tanti gli aiutanti che disegnano assieme a lui... non potrebbe fare tutto da solo!

3) Poi c'è il fumetto in libro, spesso si chiama graphic novel, che vuol dire romanzo grafico, perché è una sola storia come un romanzo, che finisce (qualche volta è in più volumi, ma è raro). Può essere in bianco e nero o a colori e gli autori sono pochi, uno o due, e ci vuole anche un anno intero per fare quel libro!

4) I fumetti pubblicati solo in rete frequentemente sono comici, quasi sempre brevi, e raramente a puntate... ma certo non sono mai lunghi come un graphic novel!

Però ci sono autori che nascono nel web e poi pubblicano libri... e anche lunghi e interessanti graphic novel come Zerocalcare!

Zerocalcare
© Michele Rech

Come vedi ogni spazio ha il fumetto che ci sta bene. Scegli il tuo... anche se per cominciare non ti consiglio di fare una storia lunghissima... rischieresti di lasciarla a metà...

Scrivi qui i fumetti che conosci e quelli che preferisci.

1)

2)

3)

4)

5)

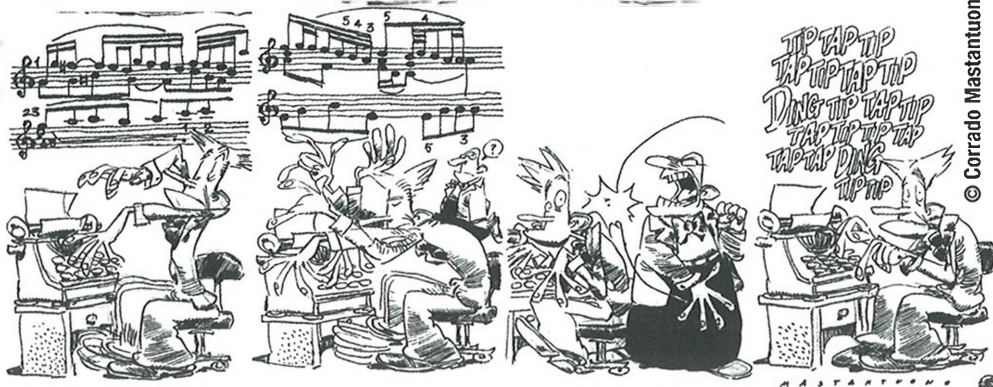
6)

7)

Il mio preferito:
Quello che mi fa più ridere:
Quello che vorrei fare:
Quello che ho letto da piccolo:
Poi vai in edicola, in una fumetteria o una libreria o in biblioteca e cercane di nuovi che ti sembrano belli, sfogliali e leggili.
Ma è proprio facile dire fumetto?

I fumetti di solito sono fatti – l’abbiamo già detto – di parole e immagini, anzi, di immagini che contengono anche parole:

o di cose quasi senza immagini, come fa questo autore qui:

Ti sembra strano? È vero... Eppure è un fumetto! E poi ci sono anche fumetti così... senza parole:

Il fumetto è una sequenza con parole e immagini, ma non sempre sono presenti tutte e due in modo costante.
Ora è più chiaro che cosa sia un fumetto?

CAPITOLO 2
Come nascono i fumetti?

Da sempre l'uomo si esprime con le immagini, tracciando graffiti, dipingendo e scolpendo.

Da sempre l'uomo racconta storie, partendo da miti e leggende ai racconti la sera attorno al fuoco, a opere di scrittori.
Il fumetto racconta illustrando, facendo vedere le scene. Questo scopo: raccontare a tanta gente, attraverso le immagini, lo avevano anche gli affreschi, ma raccontavano storie già note.
Solo nel 1800, con il progresso della stampa, quando carta, libri e giornali hanno prezzi più accessibili e sono letti da tutti, nascono delle pagine in cui, con piccole didascalie e tante vignette, si raccontano fatti strani, avventure e notizie dal mondo.
In America e in Europa si cominciano a narrare storie disegnate.
In America, negli Stati Uniti, un autore inventa un ragazzino, vestito di una tunica gialla su cui appaiono scritte le cose che dice e pensa. Dopo un po', questo ragazzino, Yellow Kid, parlerà dentro alle nuvolette: nasce il fumetto vero e proprio.
I primi eroi a fumetti vivono storie di una sola pagina. Sono perciò comiche o strane.
Ma negli anni 20 incominciano anche storie più lunghe, a puntate, storie di avventura, i primi fumetti di fantascienza, o polizieschi, e nel 1927 nasce Superman... arrivano i supereroi, ma anche Topolino. In Italia il fumetto arriva con il «Corriere dei Piccoli».
Il successo cresce nel dopoguerra, anche in Italia si leggono i fumetti americani (vietati o quasi, durante il fascismo) e se ne fanno di nuovi, per esempio Tex, che oggi ancora vende più di tutti, un vero eroe! Anche Diabolik è un personaggio longevo. Intanto il fumetto diventa più adulto, con eroi come Corto Maltese e strip come Lupo Alberto.
Gli anni 70 sono quelli in cui si diffondono i fumetti americani dei

supereroi, quelli più sperimentali francesi e arrivano i cartoni animati e manga giapponesi.

Corto Maltese © Cong Batgirl © DC Lupin III © Monkey Punch, Tex Willer © SBE

Oggi leggiamo manga, supereroi, fumetti italiani e stranieri, comici, avventurosi e drammatici, leggiamo fumetti di fantascienza, autobiografie e persino reportage, lunghi romanzi (graphic novel) e strisce comiche. La scelta è così ampia che a volte ci si perde...
Che cos'è il fumetto? Che cosa lega Batman a Dragon Ball, Topolino, Rat-Man, la Pimpa, Sio e Zerocalcare? E non dimentichiamoci molti altri fumetti che non hanno personaggi ricorrenti, ma raccontano storie appassionanti... E come nascono i successi di lunga data di Asterix, Spider-Man e molti altri?
Belli o brutti, vecchi o nuovi, comici o avventurosi, i fumetti hanno in comune di raccontare storie attraverso tante vignette e immagini e far parlare i personaggi attraverso i testi scritti nelle nuvolette. Per farli occorre tanta fantasia, ma soprattutto avere cose da raccontare.

Magari adesso pensi di avere molta confusione in testa. Ma è dalla confusione che escono cose interessanti, perciò è giusto così: ora sei pronto a fare il fumettista.

Che cos'è un fumettista?

Uno che ha tante idee e magari un po' di confusione in testa, ma poi le tira fuori e te le racconta disegnandole con pochi segni o con tanti.

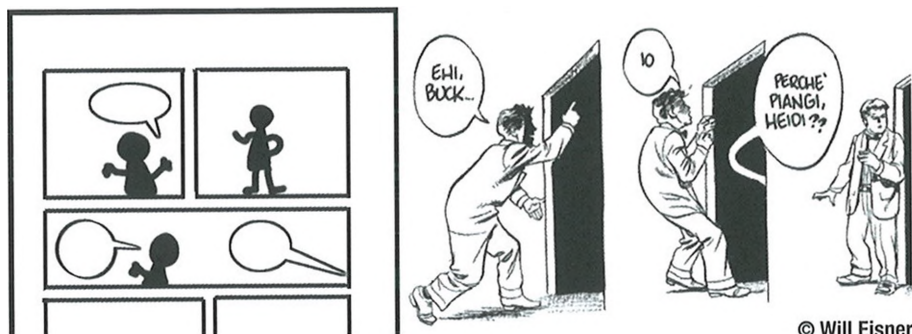
Ti ci vedi in questa definizione? Cominciamo a fare i primi passi...

CAPITOLO 3
Se diciamo fumetto...

Sai che cosa sia uno sceneggiatore? E una didascalia? E un'onomatopea? In fondo al libro troverai un piccolo dizionario professionale, che ti aiuterà, ma intanto scopriamo assieme alcune cose fondamentali.
Ogni arte ha i suoi segreti e le sue parole che definiscono le cose.

Per esempio una pagina di fumetto si chiama TAVOLA, la si disegna sul foglio e poi, in libro o giornale, occuperà una pagina, cioè una facciata del volume.

Ogni tavola è divisa in VIGNETTE. Sono degli spazi riquadrati, separati di solito tra loro da uno stretto spazio bianco. Le vignette possono avere formati diversi e a volte essere a forma di trapezio e persino di cerchio... ma più spesso sono rettangolari.

© Will Eisner

Talvolta alcune vignette sono senza contorno, può essere utile, ma non accade troppo spesso perché confonde la lettura.
Dentro ai bordi della vignetta (e qualche volta uscendone) ci sono le scene e i personaggi, i quali parlano attraverso i BALLOON o NUVOLETTE, degli spazi ovoidali che si collegano al personaggio che parla

attraverso una PIPETTA puntata verso la sua testa, senza toccarlo. Quando sono pensieri, la nuvoletta è collegata a chi pensa da pallini di misura decrescente. Se invece il testo è urlato o vien da un altoparlante o tv o altro, la nuvoletta e la pipetta sono un po' a zigzag.

Pinky © Massimo Mattioli

I dialoghi sono scritti per lo più a stampatello a mano (o con caratteri al computer che assomigliano a quello a mano).
Come questo.

Il testo deve essere abbastanza ordinato e ben leggibile. Il testo è messo centrato dentro la nuvoletta e non ne tocca i bordi.
Quando invece c'è una voce narrante che fa un commento esterno, e racconta la storia, si usano le DIDASCALIE, che in genere si scrivono dentro a rettangolini, senza pipette.
A volte, in certi fumetti, i rettangolini-didascalia sono i pensieri dell'eroe. Non possiamo confonderci, perché spesso c'è solo lui in scena... e comunque è sempre chiaro che è lui che pensa!

Batman di Frank Miller © DC Comics

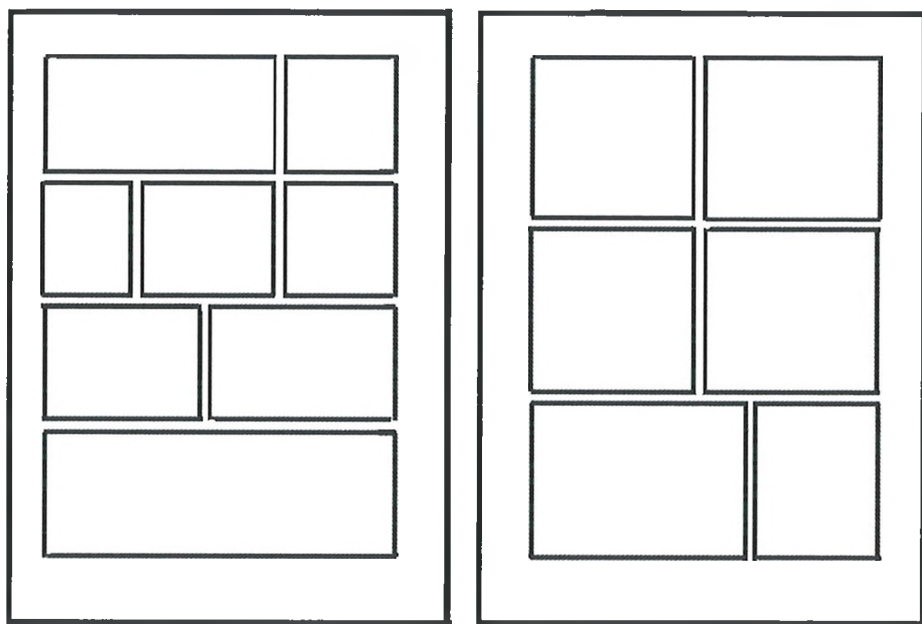
Se qualche cosa scoppia o fa rumore, i rumori sono imitati da lettere e parole scritte in grosso fuori dai balloon: sono le ONOMATOPEE.
La maggior parte è rubata dall'inglese, se studi inglese è facile per te capirle.
Uno scoppio? BOOM, un bacio? SMACK... Ma è anche il rumore di un cazzotto! Uno sparo? BANG e GULP! è un verso di sorpresa.

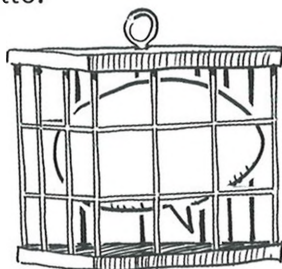
E che vuol dire CRACK COF! RONF ZIIIP DRIIIIN SLURP! ZZZZ?
Prova a ricordare a che rumori corrispondono e inventane altri tu.

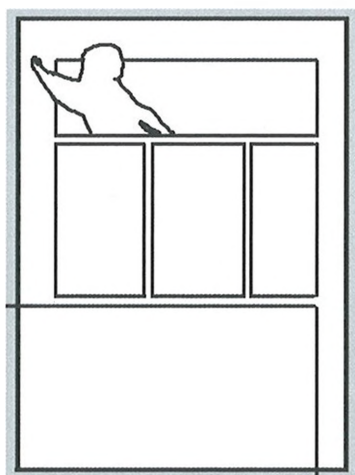
Ma anche delle immagini aiutano a capire meglio le scene: una lampadina accesa esprime 'avere un'idea luminosa'; lampi e tuoni la rabbia, e sono frequenti soprattutto nei fumetti comici.
Il manga poi ha altri codici: la goccia sulla fronte vuol dire vergogna e imbarazzo, una goccia che sale uscendo dal naso equivale al nostro zzzz del sonno...
Prova a trovare immagini che rappresentano idee diverse.

Ma i fumetti chi li fa?
Un autore, che pensa, scrive e disegna.
Spesso i fumettisti si dividono i compiti:
Li scrive uno sceneggiatore, che immagina la storia e la progetta. Lo sceneggiatore scrive prima un **soggetto**, cioè la trama della storia, poi la **sceneggiatura**, cioè le indicazioni per il disegnatore, cioè scrive quello che si vede e succede in ogni vignetta e poi che cosa dicono i personaggi.
Il disegnatore legge la sceneggiatura e disegna il fumetto vero e proprio, prima disegnando degli schizzi, o layout, poi il disegno definitivo.
A volte c'è il **letterista** o calligrafo, che scrive con bella calligrafia le parole (il lettering) nei **balloon**.
E il colorista, che colora lui il fumetto, se non lo fa il disegnatore.
Poi il fumetto viene impaginato nel libro o rivista, stampato e distribuito o messo in rete, e solo allora il lettore se lo compra e legge.
Ma ci sono molti autori che fanno tutto loro: scrivono la storia, la disegnano, la colorano e scrivono anche il lettering...

CAPITOLO 4
Fumetto in gabbia

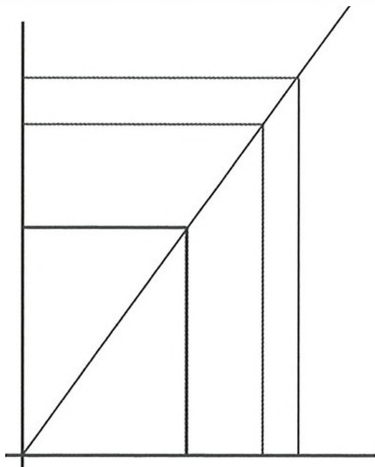
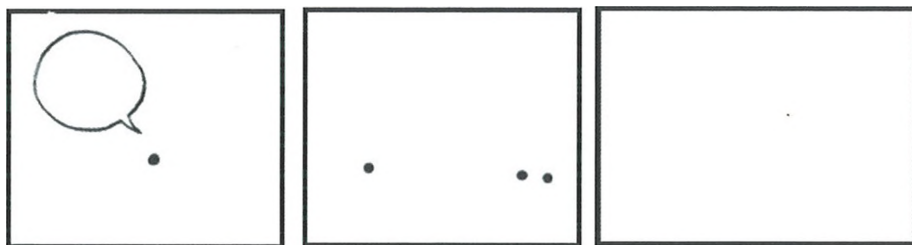
Per prima cosa devi far diventare un foglio da disegno la tua **tavola**, cioè la pagina con disegnato il fumetto.
Scegli un foglio abbastanza grande, vanno bene la misura da stampante o fotocopie, che si chiama Formato A4. Per ora va bene anche la carta da fotocopie oppure, di forato simile, poco più grande, la carta da disegno normale, negli album, tutta bianca.
Ecco come fare a squadrarlo: usando riga e squadra, disegna un rettangolo, della misura che preferisci tu, per esempio di circa 18 cm di base per 26 cm di altezza (ricorda: si dice sempre prima la base e poi l'altezza), attento a non farlo storto e cioè che i 4 angoli siano a 90°.
Poi dividi il tuo rettangolo in 3 strisce di altezza uguale, che è la misura più super-classica, oppure in 4 o quello che ti servirà per raccontare... separate tra loro, cioè a una distanza di circa 3 o 4 millimetri.
Quindi dividi le strisce in vignette, che non devono necessariamente essere tutte uguali, ma devono essere distanti tra loro in modo uguale alle strisce che hai fatto (3 o 4 mm).
Così facendo le immagini saranno sempre leggibili e separate.

Potranno essere divise così o così o così o in altri modi ancora...

Forse non lo sai, ma hai già fatto una cosa importante: hai disegnato la GABBIA del fumetto.

Ma non quella!

La gabbia è quel rettangolo che delimita lo spazio utile per i disegni e i testi, è sempre più piccola del formato del foglio su cui viene stampato il fumetto, e perciò circondata di un bel bordo bianco; questo permette di leggere bene tutte le immagini, senza che nulla sia tagliato via o coperto dalle tue dita che tengono il libro. Di cose che escono dalla gabbia e persino dalla pagina, ne parleremo più avanti. Per ora tieniti sempre dentro la tua gabbia, o esci di pochissimo...

Ricorda che la gabbia, o la tavola di disegno che fai tu, può essere anche più grande di come sarà stampata, ma sempre in proporzione. Come fare?

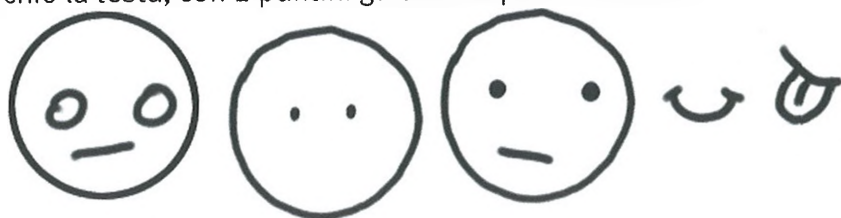
Semplicissimo: disegna la gabbia in formato stampa (per esempio la gabbia di Dylan Dog è 13,5 x 19).

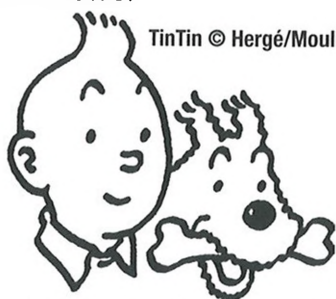
Disegnala su un foglio più grande, traccia la diagonale. Ecco, tutti i rettangoli disegnati su quella diagonale sono in PROPORZIONE tra

loro. Cioè, ridotti, saranno uguali al formato di stampa che hai scelto. Così puoi disegnare nella misura che preferisci tu.

Ora che hai disegnato la prima gabbia (magari divisa in 6 vignette) **disegna e scrivi lì dentro il tuo fumetto**.
Per cominciare fai come il disegnatore di puntini, disegna e scrivi, dentro le tue vignette, un fumetto con personaggi-puntini e dialoghi.

Non è che ti prendo in giro, è un modo per cominciare a raccontare e scoprire che cosa è un fumetto senza dover imparare tutto in un colpo.
Facendo questa piccola storia con i puntini, cominci a fare fumetti e affronti molte cose importantissime.
Impari a fare:
balloon
lettering
narrazione
ritmo
dialoghi

Così non devi ancora affrontare tante altre cose, che **imparerai dopo**:
anatomia
prospettiva
inquadrature
panneggi
luci
ombre
inchiostrazione
stili
caricatura
sintesi
dinamismo
linee cinetiche
punti di vista

Dunque facciamo un pezzo alla volta... e potrai diventare presto un autore.
Ora "disegna" la tua storia. Questa volta soprattutto la scrivi. Ma anche i puntini hanno un senso, te ne accorgerai. Mentre scrivi i dialoghi ti sembrerà di vederli animarsi e recitare. :D
Se non hai un'idea di gag in questo momento, te ne suggerisco una: «Un personaggio aspetta un amico che ritarda, si stufa di aspettare e se ne va. Arriva l'altro, aspetta e aspetta e poi brontola dicendo che il primo è sempre in ritardo. Va via parlando male dei ritardatari».
Ma di sicuro avrai delle idee più belle tu! Inoltre sono tue e così potrai scriverle meglio!

Ora fai un secondo fumetto, passiamo a farne uno un poco più difficile (o forse è più facile?).
Disegnamo non puntini, ma un personaggio semplice semplice.
1 cerchio la testa, con 2 puntini gli occhi... poi la bocca...

e ora che hai la testa, aggiungi i capelli e poi un rettangolo per il corpo... e le braccia? puoi farle così o così...

...completa tu il resto! Ti pare troppo facile? Questo tipo di stile lo usano vari disegnatori, che scrivono strisce comiche, ma anche il famosissimo TinTin parte da quella base, ma la evolve.

Disegna il tuo fumetto in una o due pagine, divise circa in 6 vignette per pagina, uguali tra loro.
Ecco la storia che ti suggerisco (o inventane una tu):
«Negozio di cellulari.
Due personaggi iniziano a litigare per chi può comprare l'ultimo cellulare in offerta.
Il commesso del negozio intanto dorme.
Arriva un quarto personaggio, prende il telefono, sveglia il commesso, paga e se ne va, mentre i due litiganti restano a becco asciutto».

Poi puoi inventare altre storie divertenti con questi personaggi... oppure altre storie con omini-puntini.
Hai visto? Molte cose si possono raccontare bene, quelle che fanno ridere. Ma se vuoi raccontare un'avventura di pirati, o di fantascienza, o un giallo, o un horror, non ti bastano questi disegni. Devi esprimere sentimenti diversi, che non facciano ridere, e poi hai bisogno di scene dove si svolge la storia.
Hai bisogno di più cose... vediamo quali.

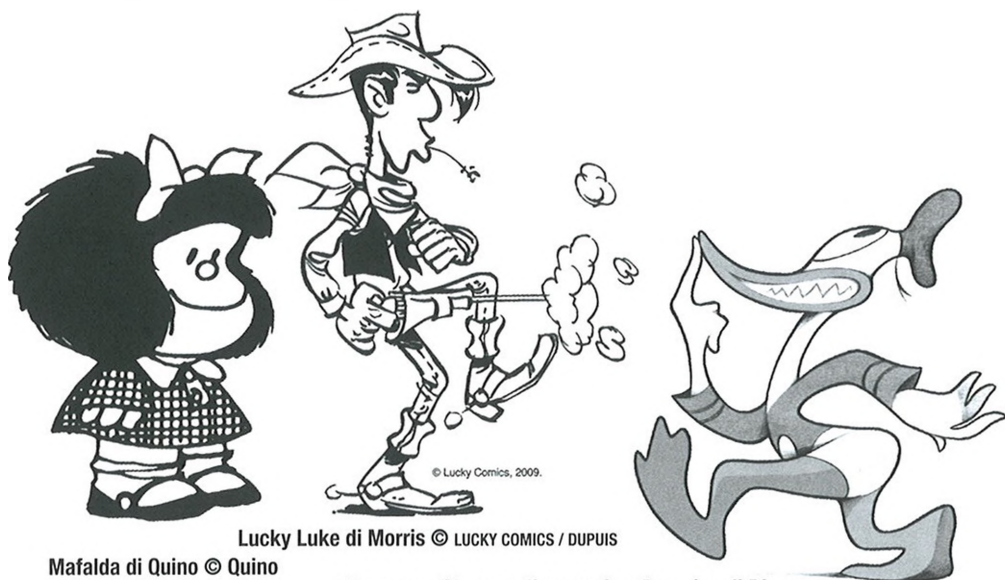
CAPITOLO 5
Un personaggio ci vuole

La prima cosa da fare... è avere un'idea.
Avere un'idea è un concetto un po' astratto... la paura del foglio bianco è un classico per i fumettisti, mica solo nei compiti in classe!
Allora incomincia a disegnare, qualche idea potrebbe nascere proprio così: un po' pensare e un po' disegnare. Disegnare aiuta.

Cominciamo

Pensaci, forse tu hai già una storia che vuoi raccontare. Ma come svilupparla? E se non ce l'hai?
Che tu ce l'abbia oppure no, **partiamo da un personaggio**.
Il personaggio è un buon inizio per andare avanti con la storia, dopo, o per inventarne una nuova se ancora non ce l'hai.
Scrivi chi è e com'è.
Solo ora prendi un foglio e una matita e comincia a disegnarlo....

ALT!

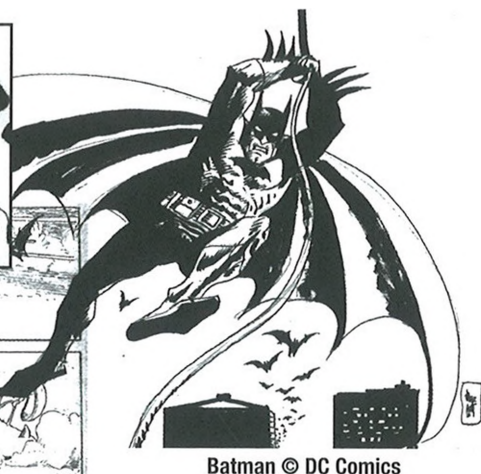
Quale storia sarà la sua? Come te la immagini? Drammatica, avventurosa, realistica? Comica, assurda, pupazzosa?
A seconda di come sarà la storia, devi disegnare il tuo personaggio.
Guardati attorno... potrebbe essere un poco così?

Lucky Luke di Morris © LUCKY COMICS / DUPUIS

Mafalda di Quino © Quino

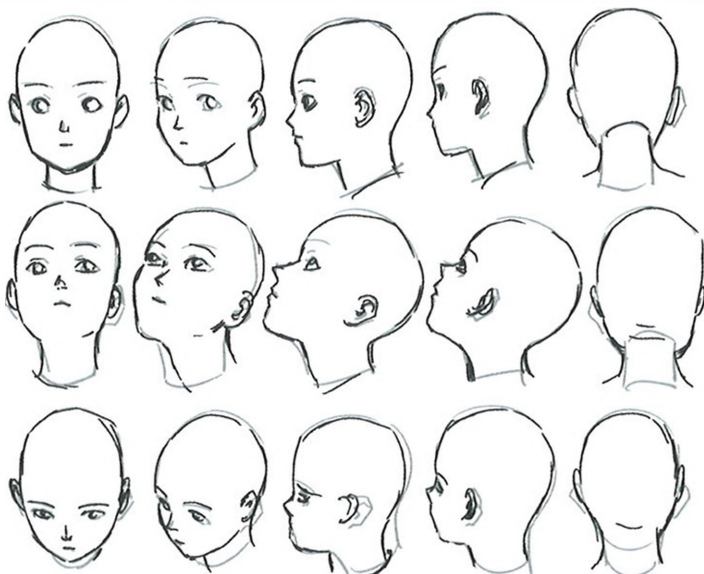
Francesca Ghermandi omaggio a Paperino di Disney

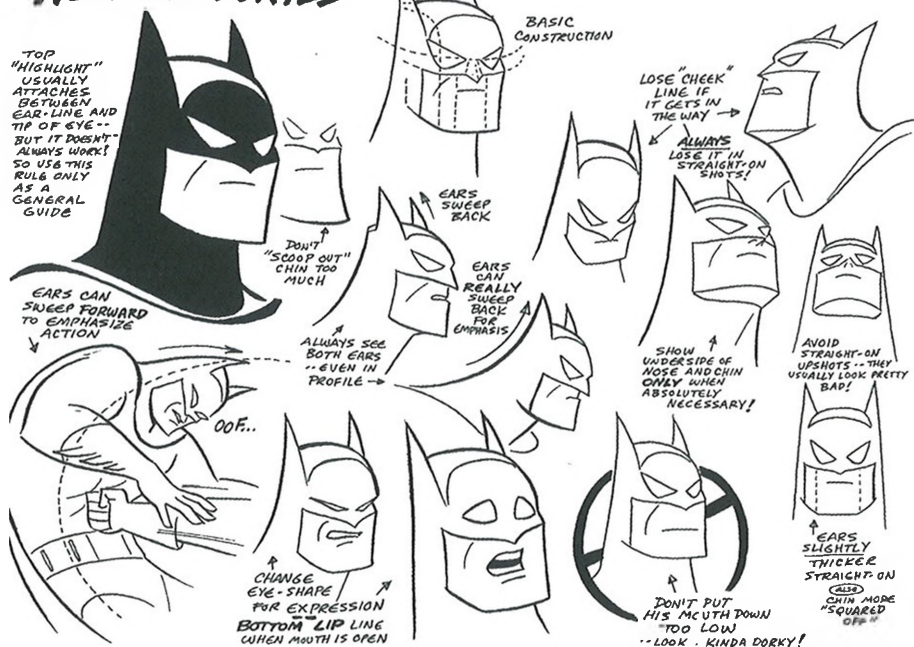
Oppure così?

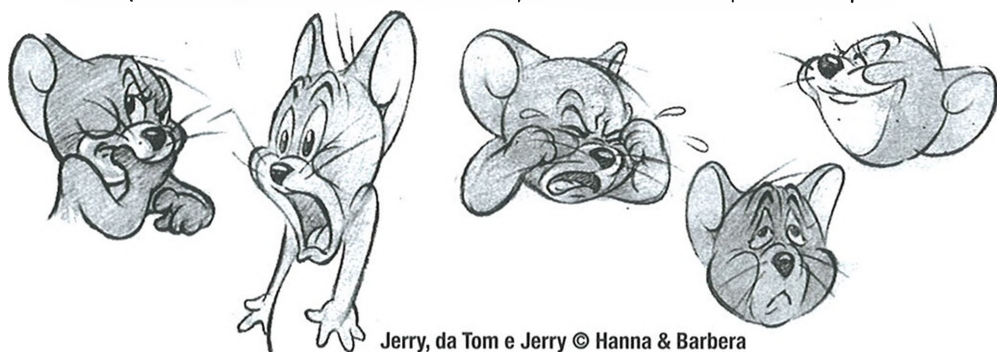
© Corrado Mastantuono,
Sotto: Nausicaa
di Hayao Miyazaki
© Miyazaki

Batman © DC Comics

Guarda qualche fumetto che ti piace e prova a ispirarti a quel disegno.
Copialo, poi rifallo a modo tuo.
Come avrà lavorato il disegnatore? Sarà partito da un cerchio?

O dal teschio?

Ti aiuto: questa è l'anatomia di una testa da vari punti di vista...

E così è la testa stilizzata, parti da una pallina da ping pong... oppure da una forma abbastanza geometrica, come il Batman di Bruce Timm.

Batman di Bruce Timm © DC Comics

Ricalca, poi copia, poi fallo a modo tuo.
E le espressioni? La testa serve a esprimerle, anche per un topo...

Jerry, da Tom e Jerry © Hanna & Barbera

Proviamo le espressioni. Queste vengono per i cambiamenti dei muscoli, soprattutto. Quante espressioni diverse...
Stupore, rabbia, sorriso, dubbio, sentirsi un po' rinco, ridere assai, sorridere, sognare a occhi aperti, dormire, fare l'occhietto, tristezza, dolore e pianto, urlare, cantare, sbadigliare...

Puoi combinare occhi e bocche e creare sfumature diverse delle espressioni, prova, in un ovale che è il viso, ad abbinare gli occhi che sorridono con la bocca storta, gli occhi da stupore, con bocca spalancata e sopracciglia da tristezza...
Ora prova ad aggiungere dei nasi, i nasi cambiano poco con le espressioni... solo se annusi un cattivo odore o un profumo, o se starnuti-

sci... ma poco poco... o se ricevono un pugno, ahi! Si gonfiano...
Ma caratterizzano il personaggio. Attribuisci a ognuno la sua caratteristica: in su, dritto, d'aquila, nasone, da pugile, lungo, regolare.

Prova le varie espressioni sui personaggi che disegni, e poi guardati allo specchio... fai le facce strane e copia bene.
Sorridi, arrabbiati, fai la faccia cattiva.

Lo so, starai pensando che è meglio farlo più semplice. Un cerchio e via... e che come certi autori comici puoi disegnare pure tu.
Ma se tutti disegnassero uguale non sarebbe divertente.
E ti ricordi di questo autore?

Lui non disegna, punteggia... Ma fa ridere per quello.
Scegli sempre il disegno che serve alla tua storia, poi imparerai a farlo bene e scoprirai che cosa ti piace disegnare e raccontare.
Incolla qui un disegno che è adatto alla tua storia o che ti piace.

Per una storia devi avere un personaggio ben pensato e costruito. Prima hai disegnato tante facce, ora forse avrai deciso che faccia avrà il tuo personaggio principale: ti assomiglia? È un fusto? È una bella guerriera? È un timidone? È un tipo buffo?

Scrivi sul foglio le sue caratteristiche:

Nome

età

dove vive

chi è, che cosa fa...

che vita ha avuto

che carattere ha ora

quali cose gli piacciono

quali cose detesta

qualcosa che lo caratterizza

di che cosa ha paura

chi sono i suoi parenti

chi sono i suoi amici

una virtù o potere

un difetto o un punto debole

una cosa che gli è utile saper fare o avere

3 cose che gli piacciono

2 cose che non sopporta

la sua caratteristica più strana

che cosa troveresti nelle sue tasche?

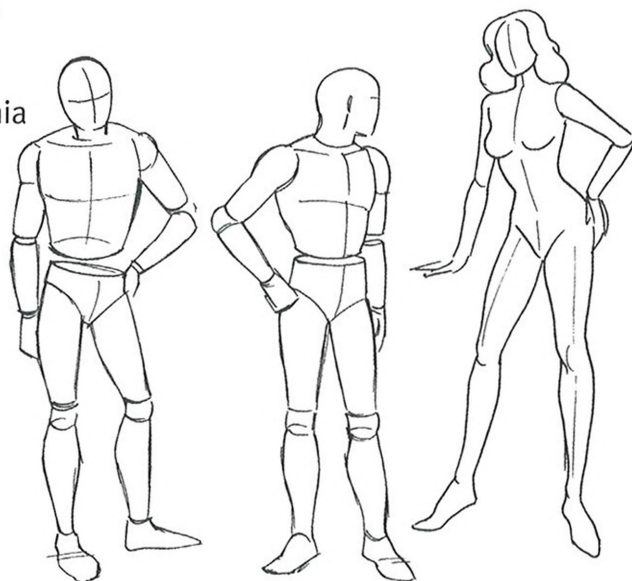
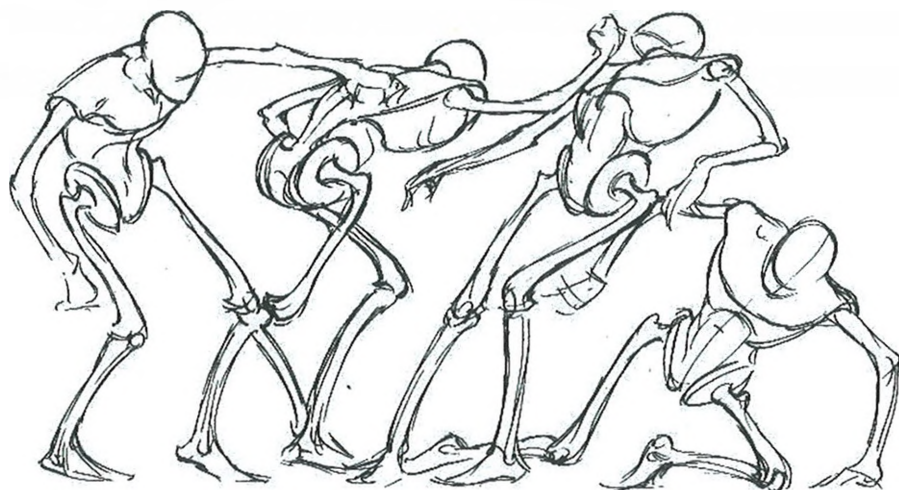
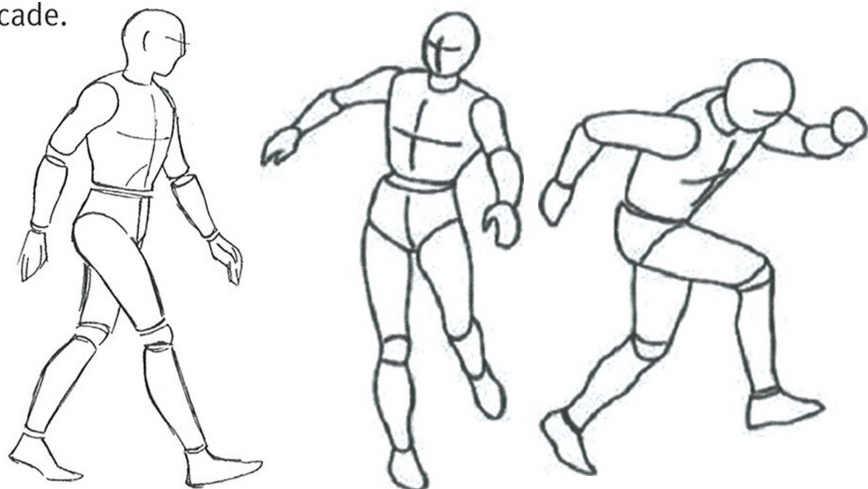
come si veste?

preferisce andare in bici o in autobus o con altri mezzi?

Ora puoi disegnarlo meglio. Perché ora sai che deve avere certe espressioni, come si veste, che atteggiamento ha e dove vive. Fagli vivere l'avventura giusta!

La faccia non è tutto! Ora muovilo!

Il tuo personaggio si deve muovere: camminare, sedersi, correre, arrampicarsi, saltare, dare un pugno, schivare un pugno, raccogliere una cosa, tirare un sasso, giocare a pallone, a volte anche nuotare o arrampicarsi su un tetto. Insomma, non può stare solo in poltrona. Ecco la marionetta, stilizzatissima, stilizzata ma bella solida, e infine un po' più realistica...

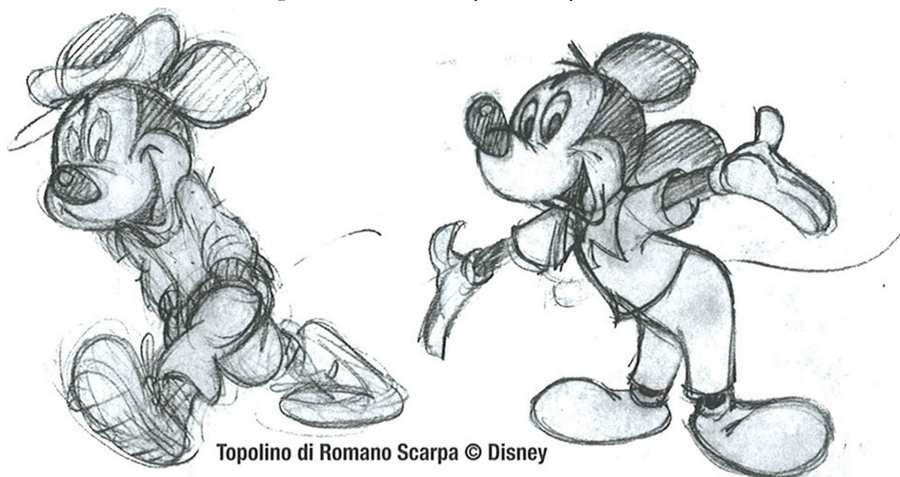
Come si muove?
Dipende...
Partiamo dall'anatomia di base, poi la modificherai sui personaggi diversi, maschi e femmine, alti e bassi, magri e grassi vecchi e giovani.

Ricorda le cose fondamentali:
la schiena sta dritta quando si sta in piedi, ma non è un palo, si flette, guarda bene. Quando ti chini, la schiena si curva e i movimenti sono elastici, non rigidi. Guarda questi scheletrini:

Quando giri la testa, non giri solo la testa, ma un po' i fianchi, la vita, le spalle e il collo, così con meno fatica vedi meglio alle tue spalle! Quando cammini o corri, se il braccio destro è avanti, la gamba destra è dietro, e così il braccio sinistro è dietro e la gamba sinistra è avanti. Quando si sposta un braccio o una qualsiasi parte del corpo, il resto del corpo compensa il movimento. Cerca l'equilibrio, e così non si cade.

Prova a farci caso, camminando, e guarda foto o riprese di sportivi. Oppure fai il fermo immagine di un video e prova a copiarlo.

Però attenzione, scegli il momento giusto!

Infatti un movimento è fatto di tanti istanti e spostamenti per ogni istante, ma ci sono dei momenti in cui non vedi che cosa sta succedendo, o il movimento appare buffo, invece che dinamico.

Un grande fotografo dell'800, Muybridge, fotografava persone e animali in movimento in sequenza, e queste foto erano interessanti per lo studio dei corpi, ma anche per i disegnatori e pittori, che le usavano per fare disegni "giusti".

Quale, tra i 4 fotogrammi qui sotto, sceglieresti per fare vedere il galoppo del cavallo? Quale, da solo, ti fa invece un effetto buffo?

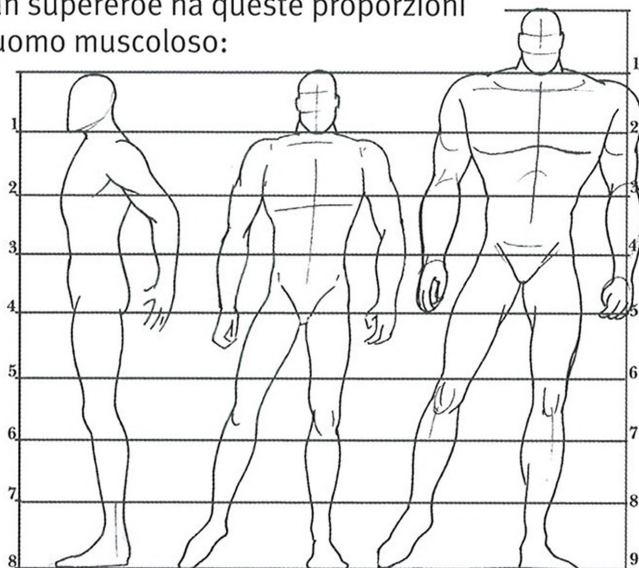
Dunque, quando muovi il tuo personaggio, cerca di renderlo espressivo, non solo con la faccia, ma ANCHE con il corpo.
Meglio un disegno con qualche errore, ma espressivo e dinamico, piuttosto che dei manichini che sembrano dei vecchi robot.
Ora può camminare, ma se è stufo e annoiato butterà più avanti gambe e pancia e indietro spalle e collo.
Se invece è scattante, gambe tese e spalle e petto avanti.

Topolino di Romano Scarpa © Disney

Pensa e recita il gesto... e poi disegnalo.
Non disegnare i tuoi personaggi sempre di profilo, così disegnavano gli antichi Egizi, che amavano l'arte simbolica, bellissima... ma non era un fumetto: le spalle si capivano meglio di fronte, le gambe di profilo, e anche le facce... se provi a metterti come un antico egiziano delle pitture, starai molto scomodo.

Prova a disegnare un fumetto così. Può far ridere, ma molte cose non funzionano, non danno il senso di realtà che ci vuole per un racconto. Guarda sempre la realtà.
Se è proprio difficile guardati allo specchio.
Il disegnatore di fumetto è anche un attore, e tu fallo: interpreta, mimando o solo pensando, i modi di fare del tuo personaggio.

Prova a guardare un film senza il sonoro, soprattutto una commedia... capisci a che cosa corrisponde ogni atteggiamento? Se recitano bene, il più delle volte sì.
Quando vedi dei mimi, loro raccontano solo con il corpo, per questo esagerano i gesti... anche nel fumetto comico li puoi esagerare, in quello avventuroso un po'... ma meno, altrimenti fai ridere e l'avventura diventa meno importante.

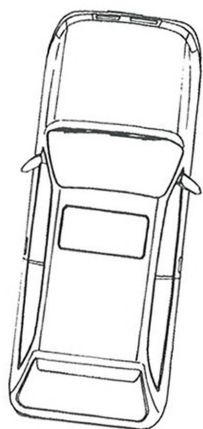
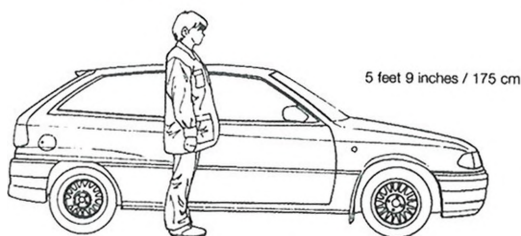
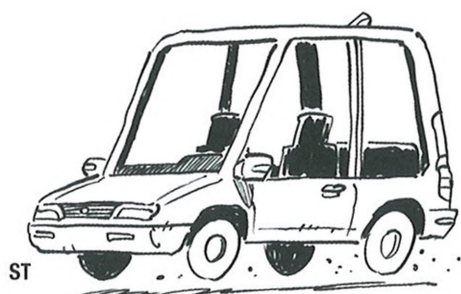
Anatomia diversificata

Non siamo tutti uguali. Per fortuna!
Perciò prova a differenziare alcuni tuoi personaggi. Qualcuno più muscoloso, qualcuno più cicciotto e qualcuno proprio strano!
Per esempio un supereroe ha queste proporzioni rispetto a un uomo muscoloso:

Uno muscoloso sta dritto, un vecchio sta un po' curvo, un bambino ha il collo più sottile, la testa più grande.
Chi è grosso o grasso, avrà la pancia e la faccia più tonda anche sotto il mento. Guarda i personaggi caratterizzati dei fumetti.

Disegno comico

Nella comicità il riferimento alla realtà resta. Anche qui dipende dal segno, può essere più concreto e tridimensionale o più stilizzato e astratto.

Un'automobile allora potrà essere così o così, ma anche quella comica, che pare strana, deriva da un'attenta osservazione di un modello reale, che poi viene interpretato adattandolo allo stile usato.

Studiate la realtà anche se poi disegnerete semplificato (ma senza esagerare in dettagli che non vi serviranno).

I personaggi nel comico si accorciano. Sono pupazzetti. Perciò il corpo segue l'anatomia reale ma la semplifica. Il braccio può diventare curvo, o angoloso...
La testa è più grande, anche la bocca e spesso pure gli occhi.
Come in Disney o come in molti manga, gli occhi grandi servono a esprimere più chiaramente le espressioni e i sentimenti...

PopPixie © Rainbow S.r.l.

Lucrezia © Silvia Ziche

Zerocalcare © Michele Rech

Calvin & Hobbes © B. Watterson

Ma in certi disegni comici invece
gli occhi sono due puntini. È tutto questione di scelte e di stile.

© Lorenza Di Sepio

© Stanislas

Abiti e panneggi

Siccome non andiamo in giro nudi, bisogna disegnare i vestiti. Impara a guardare dal vero, ma anche dalle foto di moda, o dai quadri antichi, così non disegnerai abiti vecchi o sbagliati per l'epoca.

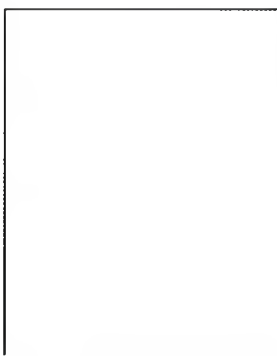
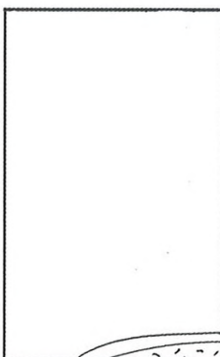
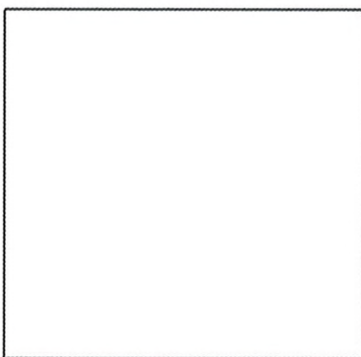
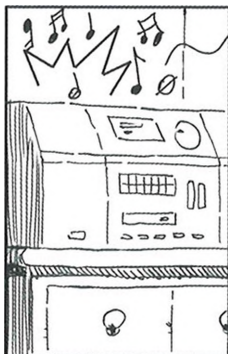
Gli abiti, anche quando calzano bene, fanno delle pieghe. Ecco come fare le pieghe che il disegnatore chiama panneggi:

Le pieghe di compressione (se pieghi braccia e gambe) danno il senso naturale della stoffa.

Le pieghe di tensione, quando la stoffa si tende tra due punti. Anche le tende hanno pieghe di tensione. Accentuano anche i movimenti del corpo.

Nella realtà le pieghe sono tante, ma tu puoi farne un po' meno, altrimenti gli abiti sembrano stropicciati e confusi!

Il personaggio in gabbia

Metti il tuo personaggio a vivere una storiella in una striscia.
Completa le vignette (qui sotto, o rifalle su un foglio a parte e continua le 3 storielle a tua fantasia):

Ecco, nel finale ha fatto la valigia... è proprio pronto a partire per una grande avventura, la tua!

CAPITOLO 6
I materiali

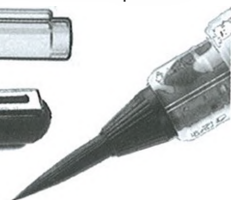
Che cosa serve per fare un fumetto?

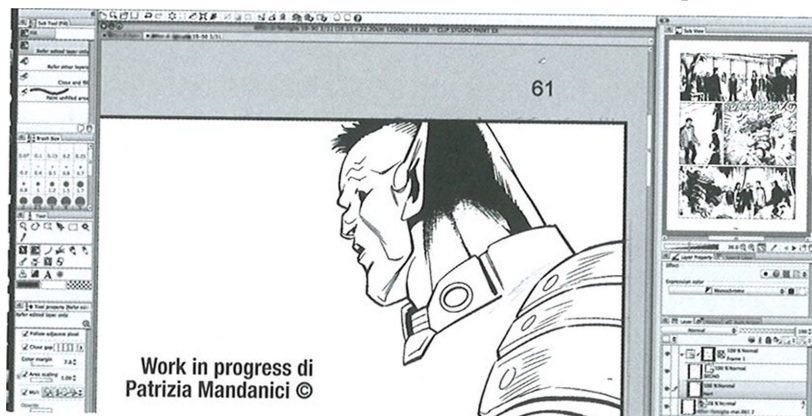
Un fumetto lo puoi disegnare su carta o in digitale... ma disegnarlo in digitale è più difficile e richiede materiali costosi.
Invece la carta, che si è usata alle origini, è ancora oggi lo strumento base per tanti, e utile per imparare.
Dunque ti serve avere della **carta**: da fotocopie per fare schizzi, e una carta più solida per disegnare. Per esempio puoi fare il tuo fumetto su una carta come la Fabriano F2 o F4, liscia o ruvida.
Ed ecco le altre cose che ti servono:
Un righello e una squadra per squadrare il foglio e disegnare le vignette...
Le matite meglio siano 2, una B, più morbida e scura, per fare schizzi, studi e disegni espressivi, un'HB o F per disegnare con mano leggera, e poter poi cancellare senza lasciare traccia.
Ci sono disegnatori che usano delle matite azzurre, perché possono non cancellarle, ma all'inizio non le usare, perché vedere sempre i segni azzurri sotto può confonderti. Comunque ognuno trova i mezzi più adatti alla sua mano. Se preferisci usa le micromine, sempre di due tipi...

Gomma: non scordartela, senza gomma come potresti correggere gli errori o cancellare le matite, una volta inchiostrate? Usa la gomma bianca, che non gratta via china o pennarello, ma solo la matita. C'è anche la gomma pane, morbidina, che, tamponata sul foglio, elimina l'eccesso di matita.

I pennini: ormai sono quasi scomparsi, ma se vuoi provare a usarli troverai in quasi tutte le cartolerie gli economici Conté o Bic, con cannuccia, sono facili da usare e capirai a che cosa serve il segno del pennino. Attenzione, quando lo usi, per non macchiare il foglio a spruzzo, non usare mai il pennino strisciandolo verso l'alto, ma solo nella sua direzione naturale o lateralmente...

Inchiostro di china: il Pelikan (nero) lo trovi facilmente, serve con pennini e pennelli, ce ne sono anche altri, in internet ne puoi trovare di buoni giapponesi (sempre liquidi). Attento a non macchiare, che la china non va più via!
Un pennello, dovrai trovare quello che ti piace, la marca Da Vinci è buona, la usano anche i professionisti. Ma cercalo con la punta bella precisa, appuntita, altrimenti serve a poco.

Pennarello: ce ne sono tanti, devi averne almeno di 2 spessori diversi, meglio se uno è un po' elastico sulla punta. Ci sono quelli della Staedtler con tanti spessori diversi, e altri Pentel con punte varie e anche che imitano il pennello. Il migliore, se vuoi la punta a pennello, è il Pentel tutto nero e ricaricabile a cartucce.
IMPORTANTE! Qualsiasi pennarello usi, non deve sciogliersi con l'acqua! Chiedi al cartolaio e prova subito, per evitare brutte sorprese.

Acquerelli o Ecoline per colorare le tavole col pennello.
Computer: ma oggi, per i fumetti, è utile colorare a computer ma anche inchiostrare e disegnare. Attenzione, però, gestire la tavoletta e la penna digitali è più facile per il colore che per il disegno.

Work in progress di
Patrizia Mandanici ©

CAPITOLO7
Inventare storie

Stai prendendo confidenza con il tuo personaggio, lo conosci meglio. Ma la storia ce l'hai?
Proviamo a pensarne una per lui... per il tuo eroe (o eroi, forse sono due o anche un piccolo gruppo).

Metodo 1 per inventare storie
Gli incontri

Scrivi delle parole, possono essere nomi di oggetti (calze, rosa, speranza, sogno, game, lampadina), idee (cosa c'è sulla luna, il cibo che si moltiplica, i sogni che si avverano), personaggi (orso, gatto, studente, mago, esploratore, avaro, timido, supereroe con superudito...), su dei foglietti. Piegali, mettili in un cappello e pescane a caso uno... o anche due.
Ora trova una storia che faccia convivere questa/e parola/e col tuo personaggio, una storia che nasca dal loro incontro.
Più sarà strano l'incontro più ti stimolerà a tirare fuori un'idea divertente... ma può venire bella anche da cose stra-normali, sta a te! Mettici fantasia e concentrazione.

Metodo 2 per inventare storie
La tua vita...

Guardati attorno, racconta i tuoi amici, la tua scuola, le cose che ti ispirano gli studi, o le notizie dal mondo.
Il mondo è pieno di cose interessanti da raccontare. Belle o drammatiche. I graphic novel oggi raccontano storie autobiografiche, ma anche Topolino racconta avventure in un mondo vicino a quello reale e quotidiano.
Oppure i libri a fumetti raccontano quello che accade nella realtà e in Paesi attraversati da guerre, o fatti storici. Molte storie sono appassionanti più di quelle fantastiche, o puoi inserire elementi fantastici nel mondo reale.

Metodo 3 per inventare storie
A ricalco...

Prendi una storia che ti piace (una fiaba, un film, una storia famosa...) e fanne il riassunto asciutto asciutto.

Cenerentola può diventare tante storie diverse... dal vecchio film *Sabrina* a *Ella Enchanted*, da *Pretty Woman* o dal più recente *Il professor Cenerentolo* di Pieraccioni, al primo spunto di Harry Potter... eh sì, un'orfana (o orfano) maltrattata che accede poi a un regno...
Tante storie si ispirano a questa base.
E *Amleto*? Un figlio che vendica l'uccisione del padre... in modo diverso anche Batman lo fa, diventa giustiziere.
Ecco, le storie si possono anche inventare così.

Metodo 4 per inventare storie
Se...
Fai qualche ipotesi sul tuo personaggio:
Che cosa succede (come reagisce) se...
...se arriva in ritardo alla stazione, ...se mangia un cibo strano, ...se viene rapito dagli alieni, ...se deve giocare una partita di calcio importante, ...se lo bocciano, ...se si innamora di qualcuno inavvicinabile, ...se assiste a un delitto, se viene rapito..., se si perde nel bosco in montagna..., se fa sempre lo stesso sogno...

Ecco che la storia nasce proprio per com'è il personaggio che hai inventato. Davanti allo stesso evento (rapito dagli alieni) la storia sarà diversa se la vive Paperino oppure Dylan Dog oppure Zerocalcare, oppure Dragon Ball. (Se non conosci questi nomi di personaggi, cercali su internet, se vuoi fare fumetti dovresti sapere chi sono, perché sono famosi e pieni di storie da raccontare).
Un inizio solo, ma tante storie diverse.
Ma il tuo personaggio influenzerà ogni racconto, anche quelli inventati con gli altri metodi. Per questo è importante, e ricordati di metterci sempre un po' di te in lui... sarà più vero e interessante!
Sotto la maschera ci sei tu!

Abbiamo parlato del protagonista e delle sue storie, ora vediamo tutti i personaggi che entrano nel fumetto:

L'eroe o protagonista

Inventare un eroe non è facilissimo come può sembrare, ma è certamente molto divertente.
Di solito il protagonista è anche un po' un eroe (o un'eroina), persino in un fumetto comico. Può essere anche pieno di difetti, poco fortunato e incapace, sarà un personaggio sfigato o comico (come Paperino), ma una virtù la deve avere sempre: essere simpatico al lettore! Se è il protagonista, anche quando è proprio tonto e persino – in alcuni casi – quando è un cattivo.
Ogni personaggio dà un'impronta alla sua storia: pensate se, per esempio, a ricevere una misteriosa eredità o a litigare con l'innamorato sia Topolino, o Dylan Dog, oppure Paperina o Fujiko o Sampei.
L'eroe o il protagonista fisicamente si deve riconoscere per alcuni dettagli evidenti, ma in genere ha un fisico piuttosto regolare.

La spalla

Di solito ogni eroe ha almeno una spalla. Può essere una spalla più comica, può essere il fidanzato/fidanzata, oppure un personaggio più giovane, oppure un aiutante forte o con un potere speciale... La spalla può essere anche più di una.
Un personaggio di "spalla" è di grande utilità, compensa le carenze dell'eroe, oppure serve a metterne in vista le virtù, può creare anche un rapporto forte di amicizia e coinvolgervi il lettore, ed è utile a evitare i monologhi noiosi.
La spalla, in genere, ha un fisico caratterizzato, ben riconoscibile, spesso meno bello dell'eroe, a volte buffo.

L'antagonista

Al contrario della spalla, l'antagonista è un nemico, che ritorna in molte avventure. Fa risaltare le qualità dell'eroe che è buono e vincente, ma spesso lo mette anche in difficoltà e rivela le sue debolezze... Essendo, però, l'eroe che alla fine trionfa, tutto torna sempre a suo vantaggio. Il cattivo può essere molto bello (ma sempre un po' sgradevole) o orribile, ha comunque delle caratteristiche forti che lo rappresentano anche nel carattere.

Personaggi secondari

Possono essere neutri e stereotipati, se fanno da sfondo, dunque anonimi... oppure molto caratterizzati e caricaturali. Anche se compaiono poco, si può renderli interessanti o divertenti, caratterizzarli soprattutto se nel racconto hanno un ruolo preciso, anche se minore.

Ci sono autori che caratterizzano con piccole differenze i personaggi diversi, più o meno importanti. Altri sembrano divertirsi molto a creare personaggi dai caratteri esagerati. Distinguere bene i vari personaggi è utile per non confondere il lettore e appassionarlo.
A questo proposito è molto importante ricordarsi di differenziare bene i personaggi prima di tutto fisicamente. Lo consigliava anche il grande regista Alfred Hitchcock: non disegnare due personaggi importanti maschili biondi, e con gli occhiali, se devi, allora uno avrà la barba o sarà molto magro, così non potrà mai crearsi confusione. Lo stesso vale per tutti i personaggi maschili e femminili di ogni età. Cerca sempre di avere differenze nette, capelli scuri e chiari, lunghi e corti, abiti ben diversi ecc...

Ambienti

Ogni personaggio interagisce con l'ambiente. Decidere dove (e quando) si svolge la storia è dunque fondamentale.
Se racconti: il protagonista insegue dei ladri... Sarà diverso se li deve seguire in città o in campagna, se questo accade oggi (con cellulari, internet, automobili, polizia) o se accade nel 1700 (con cavalli, strade sterrate, vicoli senza luce artificiale la notte).
È diverso se, mentre c'è la sua avventura, la vita scorre tranquilla oppure c'è una guerra; se il protagonista è un ragazzo di famiglia agiata, senza problemi, o un immigrato oggi, o un nero negli USA del 1920, o un figlio di re nel 1800, o un mozzo dell'equipaggio di Cristoforo Colombo, appena sbarcato nelle Americhe...
Quante storie diverse si possono raccontare partendo da uno stesso spunto: un furto di ladri misteriosi...
Decidi bene che ambiente sarà la base del tuo racconto, e pensa che i personaggi devono essere adatti a vivere lì... altrimenti sembreranno fuori posto come l'*Americano alla corte di re Artù* (il romanzo di Mark Twain... lo conosci?).

CAPITOLO 8
Dall'idea al fumetto

Quando si parla di fumetto, si pensa subito alle pagine disegnate e finite e ai personaggi.
C'è anche molta gente che crede che lo sceneggiatore sia quello che scrive le parole nelle nuvolette, alla fine, a disegno finito. O crede che sia quello che disegna le scene sullo sfondo...
Tu invece sai già, come hai letto all'inizio del libro, che chi scrive per bene le parole nei balloon è il letterista, e a volte lo stesso disegnatore. Lo **sceneggiatore** è chi scrive la storia.
Un fumetto che nasce senza idea di storia non sta in piedi, senza racconto il disegno non avrebbe molto senso. Il disegno è quello che fa VEDERE la storia, per piccola che sia, e la rende viva ed emozionante.
Ma prima l'autore deve pensarla.
Tra la prima ideazione della storia, la sua scrittura e poi disegnarla, passa parecchio tempo.
A seconda del tipo di disegno, di formato e di lunghezza della storia, spesso, per una striscia o storiella breve possono bastare poche ore o, per un racconto lungo di 60 o 100 pagine, mesi di lavoro.
Il tempo ci vuole non solo per disegnarla, ma anche per scriverla!
Quindi, anche se farai storie corte e meno dettagliate, armati anche di pazienza oltre che di carta e penna.

Nascita

L'autore (che può essere lo sceneggiatore o il disegnatore autore unico) prima di scrivere ha un'idea!
Per esempio: "Un orfano, che vive con odiosi parenti, scopre che è invece figlio di maghi o di re...". Come dicevamo prima, questa è la struttura di molte fiabe e di molti romanzi d'avventura, ma è anche l'idea iniziale di Harry Potter, una base semplice, classica, ma forte, che però deve svilupparsi bene per diventare interessante.
L'idea, nel caso di HP, prosegue: "Andrà a vivere tra i maghi e frequenterà la scuola, scoprendo di essere il più potente...".
Ora bisogna studiare come si svilupperà la storia, chi sono gli altri personaggi, come reagiranno, che sorprese e sviluppi accadranno mentre la storia va avanti, verso un finale...
Lo sceneggiatore professionista lavora di intreccio, costruisce insomma un soggetto completo, deve essere sicuro di quello che uscirà,

come un architetto che progetta un palazzo, chi scrive il fumetto deve sapere che non sarà storto e non crollerà.
Per cominciare è utile uno schema in cui segna le azioni principali e come si susseguono.

Poi c'è:
Sceneggiatura
Questo è il lavoro che fa lo sceneggiatore per il disegnatore.
È bene che tu sappia com'è fatta, anche se ora non ti serve. Non è molto diversa da quella che si scrive per il cinema.

Per ogni tavola si scrive prima di tutto il numero di pagina e poi il numero di vignetta.
Poi la descrizione di quello che si vedrà disegnato e succede.
Poi il nome del personaggio che parla, due punti (:) e il testo del dialogo (o della didascalia).
Ecco un esempio.

Pag. 2
v.1
Tratto di spiaggia, sul fondo palme e alberi. Da lontano Robinson che cammina verso di noi, camminando sulla battigia e chiamando il pappagallo, che sta arrivando in volo e gli risponde.

Robinson: Pappagallo, vieni, torna qua!
Pappagallo: Poverrro Rrobin!

v.2
Ravvicinata. Faccia di Robinson sorridente. Il pappagallo si è posato sulla sua spalla.

Pappagallo: Poverrro Rrobin!

Ecco... La sceneggiatura, se viene scritta per un'altra persona che la disegnerà, deve essere sempre molto chiara nello spiegare subito quello che si vede nella vignetta e quello che succede.
I dialoghi seguono la descrizione, per non fare confusione: andranno scritti nei balloon.

Se invece un autore la sta scrivendo per sé, fa la scaletta, dividendo per scene, poi sceneggia direttamente, con un bozzetto, o layout: fa così una sceneggiatura disegnata.

Layout di Lewis Trondheim ©

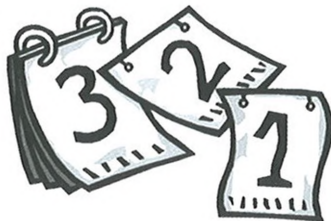
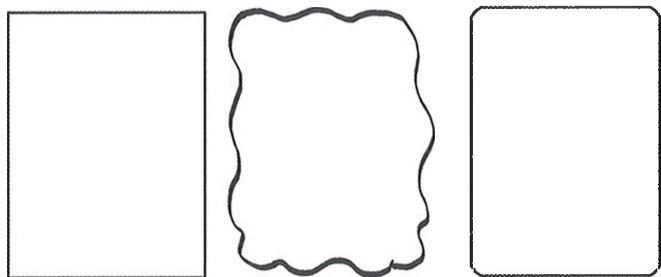
Il tempo nel fumetto

Raccontare vuol dire seguire delle azioni nel tempo, a volte con azioni veloci, altre lunghe, a volte con passaggi o sbalzi tra una scena e l'altra di minuti, ore o anche giorni e anni.

Occorre sempre che sia chiaro quanto tempo è passato.

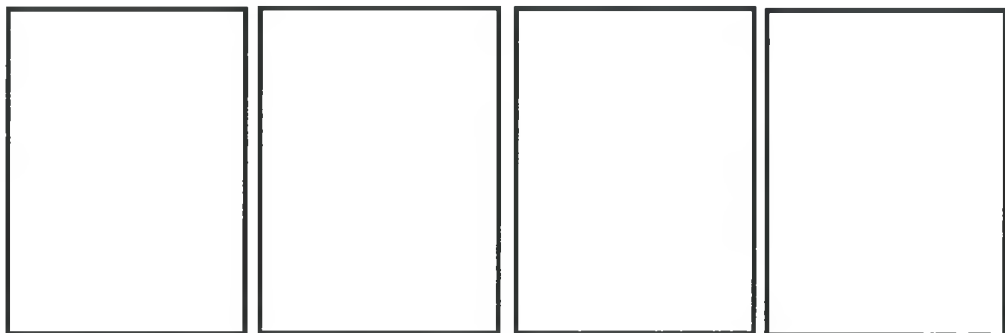
Fai in modo che il cambio di scena avvenga assieme al cambiare di pagina, e, se passano ore o giorni, che ci siano differenze di ambiente che chiariscano che il tempo è passato.

Se poi passano anni forse una didascalia può essere di aiuto, e anche in altri casi in cui il tempo è molto importante (allora può servire far vedere un orologio, o un calendario, o una finestra dalla quale si nota bene il clima che cambia, rami fioriti, rami spogli, neve...).

ST

E se vogliamo raccontare ora quello che gli è successo magari un mese prima? Devo raccontare la storia dall'inizio?
No.
Si usa il **flashback**, ed è la rappresentazione, la visione di una scena passata... perciò si può vedere, invece che raccontare, quello che è accaduto prima, la storia diventa molto più appassionante.
Il flashback può anche capovolgere le cose che sappiamo e rivelare misteri! Il racconto diventa movimentato e appassionante.
Ma come si fa a capire che una scena è accaduta al passato e non ora? I metodi sono tanti.
1) La cosa più semplice, e che si fa sempre, è fare i bordi delle vignette diversi, più grossi per esempio, e con gli angoli arrotondati.
2) Usa per inchiostrare una tecnica diversa (per esempio senza ombre, oppure se il fumetto è a colori il flashback è in grigio).
3) Inoltre cerca di fare la scena passata in ambiente e luci molto diverse da quella contemporanea (e con i personaggi vestiti diversi).

La stessa cosa si fa per disegnare un **sogno** o un racconto di fantasia all'interno della storia (come un babbo che racconta al figlio la fiaba della buonanotte o un personaggio che racconta dei fatti accaduti nel passato oppure se vediamo un incubo).

ST

La tavola diventa disegnata
Dall'idea astratta, alle parole scritte, si passa al disegno. Visualizzare una scena non è facile.
Ci sono cose che si dicono in 8 parole e ci vogliono 3 o 4 vignette. Ci sono cose che si dicono in 8 righe e basta una vignetta:

Fece tre tentativi, alla fine saltò il muro.
(disegna le vignette)

Il volto del ragazzo era malconcio. Aveva un occhio nero e chiuso, da un pugno evidentemente, e un graffio brutto sulla fronte. Il naso si stava gonfiando, come il labbro superiore, e ne usciva un po' di sangue. Spettinato, sporco e agitato, singhiozzava, aveva paura: «Sono in 4 – riuscì a dire tra i singhiozzi – in 4, sono loro. Mi hanno visto e preso, ma sono...». La voce si interruppe, ma quello che voleva dire era chiaro. Il suo viso diceva tutto.
(disegna tu l'unica vignetta)

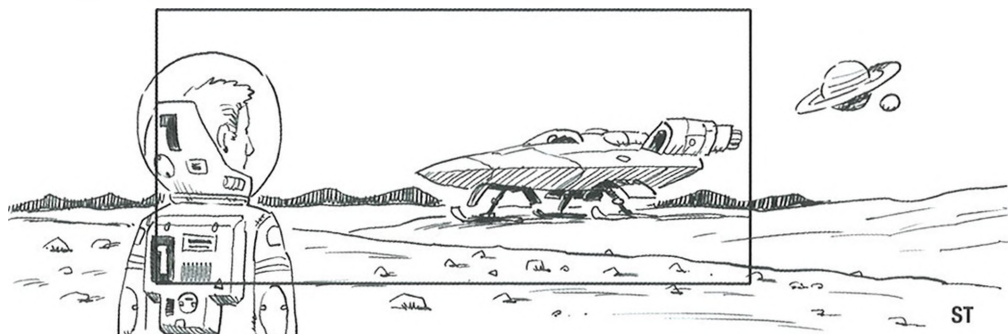
Quando il disegnatore è soddisfatto dei suoi disegni, e sa che il racconto fila liscio, inchiostra.
In qualunque modo "inchiostri", con china, pennarello o in digitale, o usi la matita o i colori, quello è il passaggio definitivo. Quello che si vedrà in stampa.
Perciò il "ripasso" non è semplice ricalco della matita, ma la parte più accurata e importante del disegno. Mettici passione, quando sarà il tuo momento.
(Prova a ripassare con un pennarello leggero questo disegno)

Patrizia Mandanici © SBE

E se si sbaglia? Al computer è facile correggere, ma sulla carta?
Si usa un po' di tempera bianca o del bianchetto. Oppure si rifà la vignetta e si sostituisce.
Mai aver paura di sbagliare! I disegnatori correggono spesso le loro vignette. Nessuno è perfetto, ma tutti amano fare un bel lavoro!
Dopo aver scritto il testo nelle nuvolette, magari adattandolo meglio ai disegni, il fumetto è pronto per essere corretto e impaginato dalla redazione e poi stampato.
È tempo dunque che ti metti anche tu a fare il tuo fumetto.

CAPITOLO 9
Inquadrare è raccontare

Ora stai per disegnare la tua storia... anzi, lo puoi già fare, comincia pure... ma devo insegnarti nel frattempo una cosa importantissima. Una cosa che è tipica del fumetto e del cinema: le inquadrature!

L'inquadratura delimita con i bordi della vignetta una porzione di spazio, escludendo tutto il resto dalla vista del lettore e darà una chiave di lettura, mettendo in risalto quello che ci interessa in quel momento.

Nel cinema e nel fumetto, le varie inquadrature sono poste in sequenza e il loro montaggio crea il racconto.
Per cominciare, quello che ci interessa principalmente è la distanza dell'osservatore (disegnatore e poi lettore) dagli elementi in scena.
L'inquadratura definisce il rapporto del lettore con i soggetti rappresentati e con la narrazione.
Più il lettore è vicino a un soggetto, più lo vede meglio, ma è anche vicino come emozioni.
Se si allontana, riesce a essere più oggettivo nel giudicare l'azione.

A seconda se il nostro interesse, la nostra partecipazione, sono rivolti più a un personaggio o più all'ambiente, a seconda del rapporto TRA personaggio e ambiente, cambieremo l'inquadratura: più ampia se ci interessa tutto, più ravvicinata se ci interessa un personaggio o un particolare.
È come per le foto di viaggio: fotografiamo il paesaggio quando ci interessa mostrare il posto e le sue bellezze (dal monumento al tramonto), facciamo la foto degli amici nella pizzeria o in viaggio,

quando vogliamo far vedere dove sono o che cosa stanno facendo, oppure scattiamo un selfie o un ritratto se vogliamo far vedere che eravamo contenti, gli innamorati che si baciano o una faccia buffa. Lo stesso, in modo più approfondito, accade per le inquadrature che vedremo.

Piani e campi

Le inquadrature si dividono in piani e campi.
I PIANI riguardano l'uomo, il personaggio, sono visioni ravvicinate, che raccontano emozioni e gesti.
I CAMPI riguardano l'ambiente, descrivono e rallentano, raccordano, dissolvono... In mezzo, tra campi e piani, c'è la FIGURA INTERA.
Campo Lungo o Lunghissimo (abbreviato in CL o CLL) che indicano inquadrature da lontano, in cui l'interesse è per tutto l'ambiente.
La figura può NON vedersi o vedersi abbastanza da riconoscere la figura e l'azione, ma è lo spazio che prevale sul personaggio.
È utile usare un CL all'inizio della storia o di una nuova scena. In tutti i fumetti popolari (dai manga, ai supereroi) perché così, senza tante parole o cose, possiamo spiegare subito dove siamo.
Inoltre va usato quando è importante situare i personaggi, o un loro percorso, un cammino, il deserto attorno, una battaglia...

Puffi © Peyo

Il **Campo Medio** (CM) mette in equilibrio l'uomo e l'ambiente, situa il personaggio che agisce in un posto in modo descrittivo. La figura così si vede bene nella vignetta, ci interessa sia l'azione sia il luogo e che cosa fa il personaggio.
È un'inquadratura usata in molti inizi storia e nelle scene di interni.

© Vanna Vinci

Più ravvicinata è l'inquadratura **Figura Intera** (FI), il personaggio occupa quasi tutto lo spazio in altezza, ed è importante lui e come si muove. L'ambiente si vede poco, è poco interessante, l'interesse è tutto rivolto al corpo e all'azione. La FI è spesso usata in scene dinamiche, come la corsa o la lotta.

Mandanici © SBE

Si passa ora ai PIANI, cioè alle inquadrature che riguardano il personaggio.
Il primo PIANO che incontriamo è quello che a lungo è stato molto usato nei telefilm:

il **Piano Americano** (PA). Appena più ravvicinato della FI, taglia la figura sopra o sotto il ginocchio, è adatto a scene in cui le gambe non si muovono, ma dove vogliamo vedere faccia e braccia. Deriva dalle scene di duello nei film western, dove si dovevano vedere le fondine delle pistole a metà coscia. Ma anche le espressioni dei pistoleri e le mani pronte a sparare.
Molto simile al precedente è il **Piano Medio** (PM), che riprende la figura un po' più ravvicinata, all'altezza dei fianchi, abbiamo maggior attenzione al gestire delle braccia e all'espressione del viso. Ma si inquadra così un personaggio fermo.

© DC Comics

John Doe © Eura

Passiamo al **Primo Piano** (PP), che inquadra il volto, le spalle e qualche volta un po' del busto: questa inquadratura interessa il viso e la sua espressione, è usata in momenti forti e drammatici, ma se ne abusiamo disegnandola spesso, diventa monotona.

John Doe ©Bartoli/Recchioni,

Cybersix © Trillo e Meglia

Il **Primissimo Piano** (PPP) inquadra solo il viso da vicino, collo compreso, ma spesso addirittura ne taglia fronte e mento, con senso fortemente drammatico. Serve per momenti intensi, di grandi rivelazioni, sottolinea lo stupore, la paura, l'odio, ma anche la risata.

Sanctuary © Ryoichi Ikegami — © Magnus — Cybersix © Trillo e Meglia

Il **Dettaglio** (D) può essere il dettaglio di una parte del volto (solo gli occhi o la bocca), per caricare ancora di più l'espressione, o di qualche oggetto di piccole dimensioni, di un particolare o di una parte del corpo (una pistola, una chiave, una mano), serve a evidenziare qualcosa che importa ai fini del racconto: un indizio, un oggetto centrale per la scena, un elemento che spiega o simboleggia un'emozione; normalmente non ci sono dubbi su quando è necessario usarlo.

Quando raccontiamo una storia, dobbiamo farla capire attraverso le inquadrature che abbiamo visto ora, ma non finisce qua...

...Ci sono anche i punti di vista...

Per imparare a raccontare a fumetti dobbiamo imparare, prima di scrivere, a LEGGERE un fumetto e capire come è stato raccontato.
L'inquadratura è il rapporto del lettore con i soggetti e con la narrazione. Dicevamo che se un soggetto è visto più vicino rispetto a un altro (in primo piano rispetto a quello, più lontano, in secondo piano), si è più coinvolti da quello più vicino, ma anche l'angolazione e la composizione degli elementi, agisce sul lettore.

Ci sono dei tipi di inquadrature significativi.

Soggettiva

La scena è vista attraverso gli occhi di un personaggio.
Noi (autore e lettore) coincidiamo con il personaggio della scena, creando grande coinvolgimento e drammaticità nella lettura.
È usata per scene di assassinii e pedinamenti, per momenti di mistero e suspense, come se spiassimo la scena. Serve anche per nascondere un personaggio che deve restare misterioso.
Per vedere che cosa sia una soggettiva fai una foto della scena, mettendoti dove dovrebbe essere un personaggio. Ecco: hai fotografato in soggettiva! Ma talvolta (come nella vignetta qui sotto) vediamo anche un pezzo del viso di chi guarda, oltre a quello che sta guardando, come fossimo sulla sua spalla.

Julia © SBE

Quinta

Questo termine deriva dalle scenografie laterali a teatro e indica che un elemento (figura o oggetto) sta davanti, ma per circa metà è tagliato dal bordo della vignetta laterale, cioè ne vediamo solo un pezzo, perché il resto "esce". L'illusione che la figura prosegua oltre il bordo della vignetta dilata lo spazio. Nella vignetta qui sopra Julia è di quinta (a sinistra).

Fuori Campo (FC)

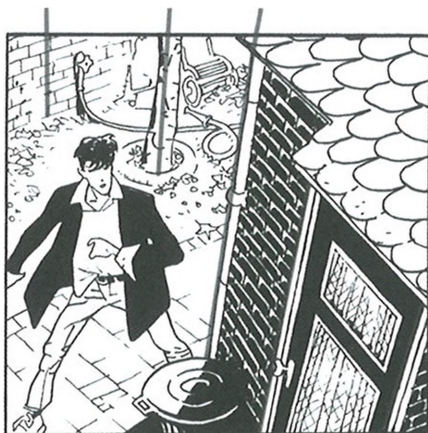
Fuori campo significa fuori dalla nostra visuale.
L'oggetto detto Fuori Campo è fuori dalla scena che vediamo. Non è

in scena, sentiamo solo la voce (un balloon) o un rumore, ma non vediamo chi parla o l'oggetto che fa il rumore (esplosione, tonfo, musica).

Ratman © Leonardo Ortolani

Inquadratura dall'alto

Se una scena la vedi un poco dall'alto (come in piedi su una sedia, o sui gradini di una scala), vedi di più e puoi far capire più cose, ma devi anche disegnare di più.
Un'inquadratura dall'alto, quindi, aumenta la possibilità di capire la scena.
Se poi sali al primo piano o più in alto, avrai una visione ampia e chiara del luogo e di cosa succede.
Ma a volte il personaggio visto dall'alto è come un suddito davanti all'imperatore, un nano davanti al gigante, è un vinto. Puoi inquadrare dall'alto un personaggio per farne vedere il dolore, la solitudine, oppure i pensieri più intimi e segreti, o la sua fragilità.
Ma non disegnare le cose viste TROPPO dall'alto, sennò sembrano piatte, schiacciate al suolo e non si capisce più niente.

© Roberto Baldazzini

Le linee prospettiche sono sottolineate n queste vignette di Dylan Dog, disegni di Franco Saudelli © SBE

Dal basso

Al contrario, dal basso vedi meno, ma puoi percepire, per esempio, la confusione della folla, la città caotica con grattacieli, la tensione di un ambiente che non conosco, ma anche l'immensità di una foresta in cui ti sei perso, o la bellezza del cielo più su.
Se disegni una vignetta inquadrata dal basso, puoi disegnare meno cose e far immaginare quello che non si vede. Ma darai anche il senso di essersi persi, o di curiosare nascosti, o il punto di vista di un bambino... o di un cane!
Se inquadri dal basso un personaggio questi apparirà trionfante, forte, grande, vincitore. Può essere un supereroe, oppure un cattivo prepotente, o un grande mago: ma è lui che vince!

Di fronte

Un'immagine frontale può apparire tranquilla e piana, ma anche farci confrontare con forza, a tu per tu col soggetto della vignetta.

Montaggio di vignette

Quando accosti le vignette in sequenza fai un montaggio.

Lo fanno anche al cinema, tagliando e montando assieme le varie riprese.
Il montaggio crea il racconto. Accostando le varie vignette seguiamo la storia e le emozioni dei personaggi.
E ci sono certi particolari modi di accostare le vignette per creare certi effetti. Eccone alcuni tra i principali.

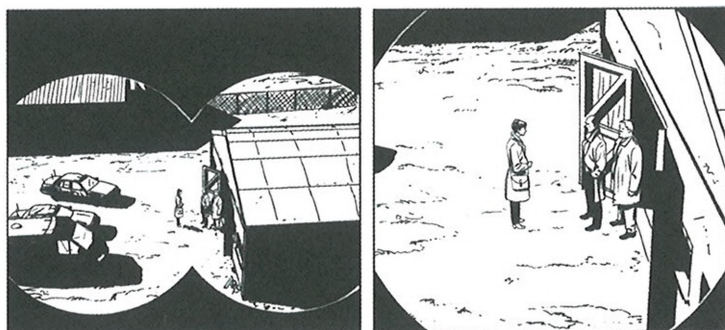
Campo e controcampo

La seconda vignetta è proprio all'opposto della prima. Per farti un esempio, se prima era una soggettiva del personaggio A che guardava verso B, poi è una soggettiva del personaggio B (verso A).
Serve a capovolgere anche il tuo stato d'animo, oltre che il punto di vista, e a volte a far vedere quello che nella vignetta 1 era nascosto (un'espressione, un oggetto, una maschera...).

TinTin di Hergé © Hergé/Moulinsart

Gli zoom

Nel cinema gli zoom sono gli avvicinamenti e gli allontanamenti (zoom in avanti o indietro) sullo stesso asse, senza, cioè, cambiare punto di vista. Lo fai anche con il cellulare o la macchina fotografica, quando sei troppo lontano dal soggetto da fotografare, no?
Nel fumetto vuol dire due o tre vignette una più ravvicinata dell'altra al soggetto, zoom in avanti. Oppure più lontana, zoom indietro.
Lo zoom in avanti serve a coinvolgere, a dare drammaticità e a far vedere meglio un dettaglio che prima non si distingueva bene.
Lo zoom indietro è invece descrittivo della scena, fa capire meglio un fatto o l'ambiente in cui siamo, può sorprenderci con indicazioni che capovolgono il racconto, a sorpresa, o può evidenziare invece malinconia, solitudine, abbandono o partenza...

Molto usato negli inizi storia l'avvicinamento e talvolta nei finali l'allontanamento.

Carrellata. Più usata nel cinema che nel fumetto. È la sequenza che scorre sull'ambiente. La carrellata è usata per descrivere gli spazi, i percorsi, il tempo, il viaggiare. Si disegnano vignette diverse di spazi contigui, per far vedere più ambiente o seguire uno spostamento.

Movimento virtuale

Il fumetto è disegnato, e i disegni stanno fermi, se non diventano video o cartoni animati.

Come succede per le voci e i rumori, che non possiamo sentire, ma che leggendo immaginiamo, attraverso il disegno e il montaggio, spesso sembra di vedere il movimento dei personaggi e delle cose.

Come possiamo ottenere una scena dinamica, anche senza usare un vero movimento?

Il movimento si rende in molti modi:

Gesto dinamico

Una figura che corre si sbilancia in avanti, quella che salta è sollevata da terra. Il gesto più dinamico non si rende con gesti simmetrici e rigidi, ma piegando le ginocchia, inclinando il corpo. Se il corpo sembra quasi cadere, sbilanciato dal gesto, e intuiamo che ritornerà in equilibrio, questa lieve instabilità lo rende più dinamico.

La Cleopatra di Asterix © Goscinny & Uderzo

Diagonale

Se la figura o gli elementi della scena sono composti sulla diagonale della vignetta sono più dinamici e drammatici. Non inclinarla troppo, altrimenti invece che essere dinamica la scena dà il mal di mare!

Patrizia Mandanici © SBE

Nelle vignetta qui sopra, oltre alla diagonale o gesti dinamici c'è un altro elemento molto utile per dare l'idea del movimento nel fumetto.

Le linee cinetiche

Sono linee che non esistono in natura, le usiamo nel disegno per dare l'idea della velocità dei corpi. Poiché un corpo che si sposta veloce, come una foto quando viene "mossa", lo vediamo allungato o sdoppiato: le linee cinetiche creano l'effetto di vedere dove è passato. Sono usate da sempre nei fumetti, soprattutto nei manga. Danno energia alla scena oltre che dinamismo. Attenzione a farle regolari, dritte e parallele, altrimenti non danno l'effetto voluto.

Piccole linee curve creano l'effetto di vibrazione. Grandi linee curve disegnano la traiettoria di un oggetto (come per Cleopatra a sinistra).

Direzione dei movimenti

Volete far correre veloce un personaggio? Fatelo correre da sinistra a destra, se corre nell'altra direzione va più lento!
Magia? No, ma il nostro occhio è abituato a leggere da sinistra a destra, perciò quello è il movimento più naturale e dunque più veloce!

da Ken Parker © Berardi e Milazzo

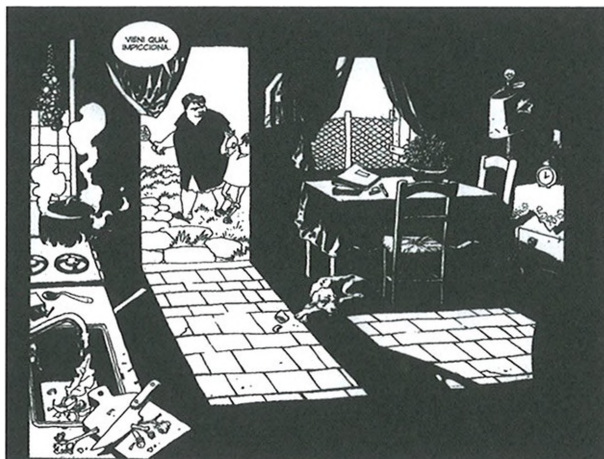
CAPITOLO 10
La tecnica di disegno del fumetto

Ora sai come posizionare le figure nelle vignette e così magari hai già disegnato a matita la tua storia... ma ora devi inchiostrarla, ricordi? altrimenti sarà poco leggibile e non si potrà stampare bene.
Dunque ora ti trovi ad affrontare un po' di cose:

Luci e ombre

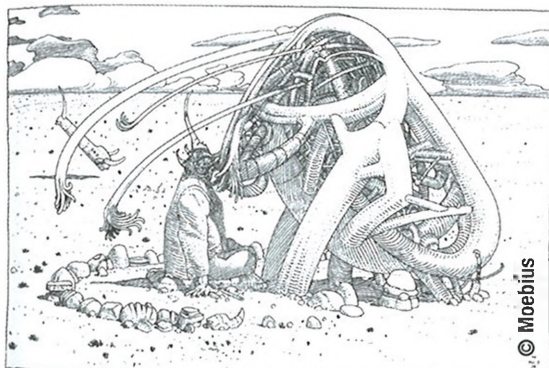
Puoi disegnare a "linea chiara", cioè solo le linee che formano le figure. Ma prima o poi ti capiterà di dover creare una scena con luci particolarmente evidenti o notturne. Allora decidere come fare le ombre e dove metterle non sarà facile.
Ricordati di decidere sempre da che parte viene la luce. Se però non ci sono illuminazioni particolari (come un faretto o un lampione, o la luna, o il sole che tramonta), non accentuare troppo le ombre, soprattutto sul viso e sul corpo.
Non annerire mai sotto le ascelle e tra le gambe, perché pensi che, se la luce viene dall'alto, lì è buio pesto, NO! Sembrerebbe solo che i tuoi personaggi... sudino troppo!
Invece aiutati con le ombre delle pieghe degli abiti, e piccole ombre che danno lo spessore (come sempre guarda gli autori che ti piacciono, e impara da loro).
Ci sono fumetti in cui non si usano ombre sulle figure, ma si anneriscono solo le parti del disegno che per colore sono scure. Nel disegno comico l'ombra si disegna solo in scene buie.

Ci sono 2 tipi di ombre. Ombre portate e ombre proprie.

Quelle **portate** sono quelle che proiettiamo su altri oggetti e sono nette.
Le ombre portate si disegnano solo se c'è un evidente fonte di luce (sotto il sole nel deserto, sotto un lampione...) o se è quasi buio.

Chicanos © Trillo e Risso

Le ombre **proprie** sono le parti in ombra dell'oggetto o figura, spesso sfumate e non nette come invece quelle portate.
Si fanno più delicatamente e per dare il volume e il clima della pagina, a volte con qualche tratteggio... tutto dipende dallo stile che userai.

© Boulet

© Moebius

Silhouette

Ti capita mai di fare foto controluce? A volte sono solo sbagliate: non si vede niente, solo una macchia nera!
Cerca i tramonti in internet: troverai tante foto con tante silhouette.
Se scegli bene la posizione della figura che ritrai, appare tutta scura, ma se ne vede bene il contorno e la forma.
Nel fumetto sono spesso utili per raccontare che cosa accade, senza disperdersi in dettagli. Può essere in controluce, cioè in silhouette, anche solo una figura in primo piano, oppure solo una sullo sfondo, magari all'ombra degli alberi o di una tettoia...
La silhouette è bella quando si riconosce bene quello che vi è rappresentato, e quando non è piatta. Per questo devi scegliere bene la posizione della figura, le braccia e gambe staccate e leggibili.

Corto Maltese © Cong SA

© SBE

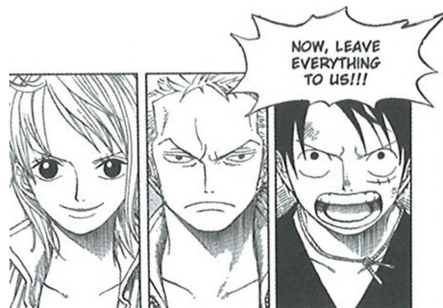
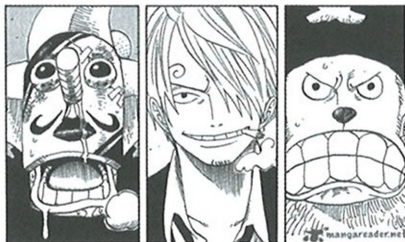
Questione di stile

Gli stili sono tanti, tantissimi. E si mescolano e si influenzano tra loro. Vogliamo vedere i più frequenti?

Stile bonelliano (eroi realistici e ombre con neri, abbastanza modulati), anche quello dei **supereroi** è simile, ma meno realistico.

Tex e i suoi Pard
© SBE

Stile manga

Linee nitide, pochi neri, solo di colore (capelli o cose scure), raramente ombre. I diversi toni di grigio sono resi spesso con retini (pellicole con piccoli puntini che permettono una buona stampa nitida).

One piece © Eiichirō Oda

Stile "linea chiara"

Realistico o stilizzato, non ci sono ombre, se non a colori. La linea è omogenea e costruisce tutto. Comico o realistico.

© Michel Roman

© Moebius

Animali antropomorfi

Tecniche diverse, ma in genere segno rotondeggiante... primi su tutti Paperi e Topi disneyani!

© Andrea Malgeri

Comico

Linea spesso omogenea, a volte anche spezzata, raramente neri e grigi, quasi mai ombre.

Peanuts © Schulz

Da graphic novel o sperimentale

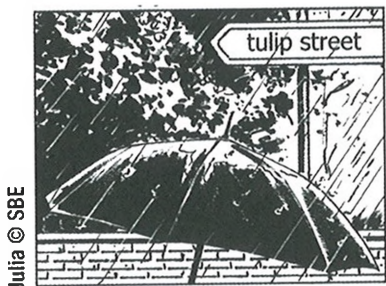
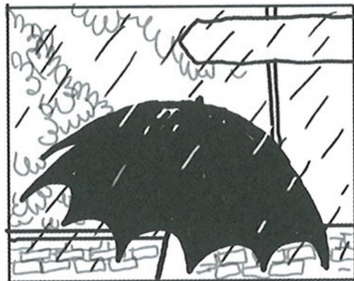
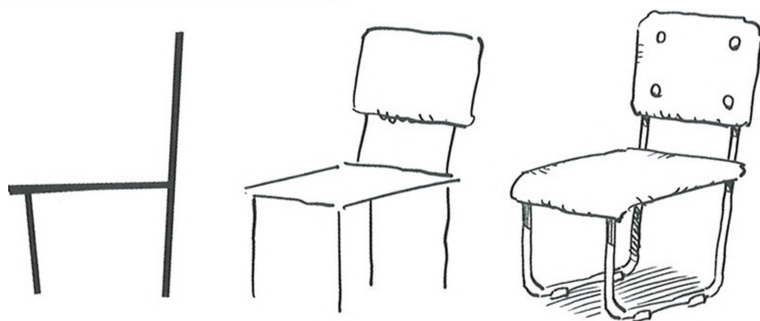
Tanti segni diversi, da quello underground, pieno di tratteggi, a quello più semplice. Quello che conta è essere chiari, e raccontare le sensazioni piuttosto che descrivere tutto realisticamente.

© Paolo Bacilieri

© Gud

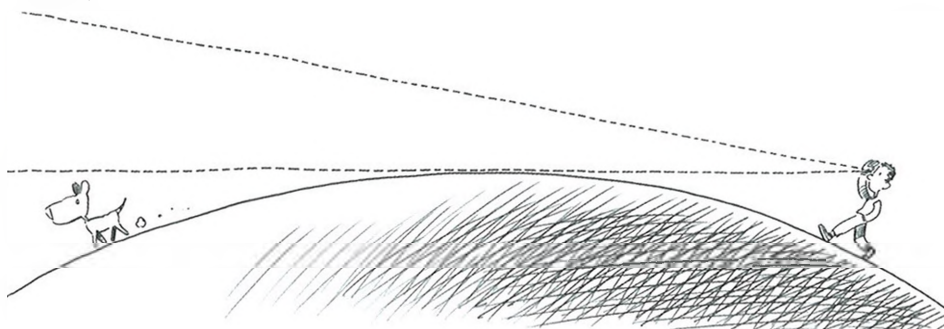
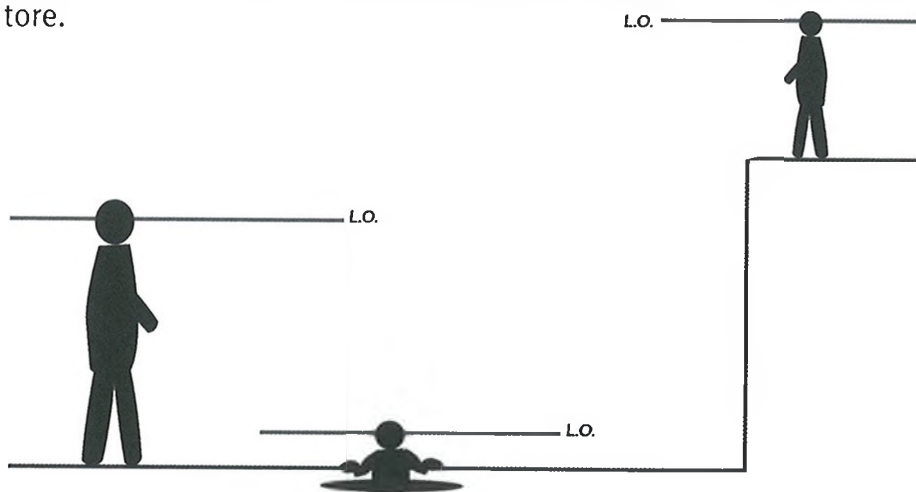
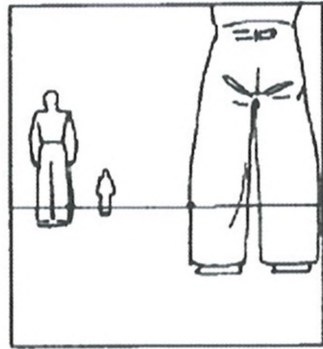
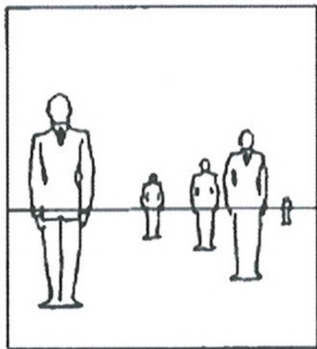
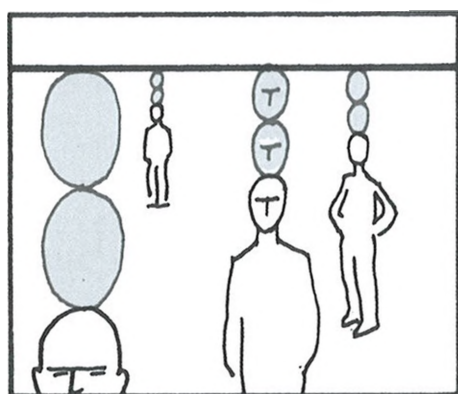
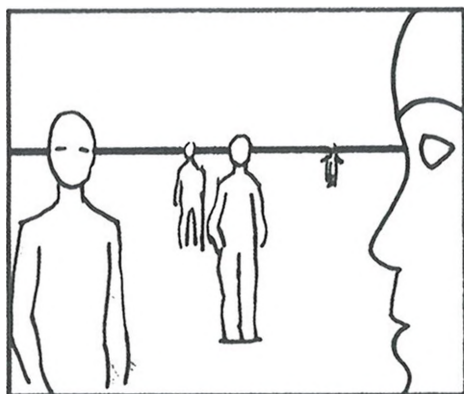
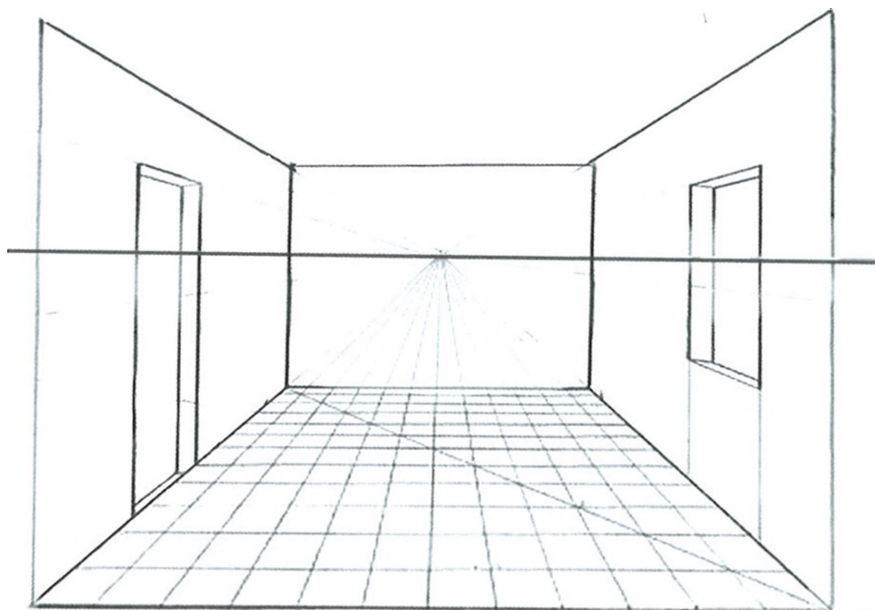
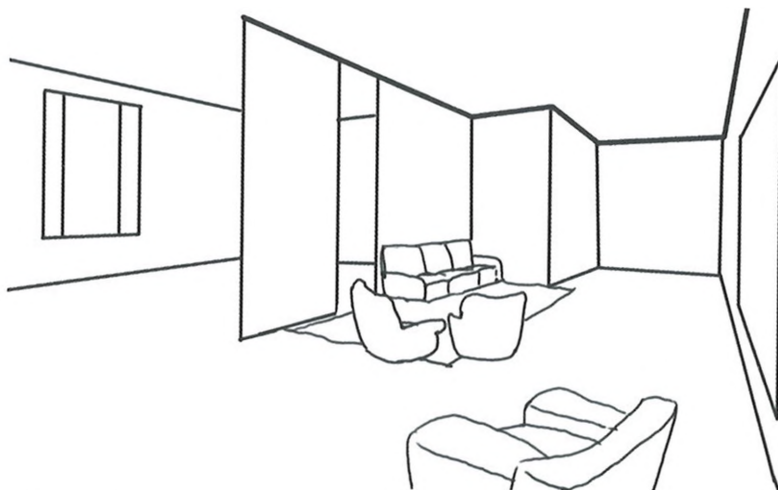
Ma per ogni stile ci sono tante varianti. Leggi fumetti e trova lo stile che ti piace... disegnando tanto creerai uno stile tutto tuo!

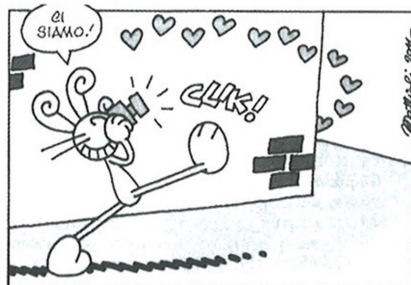
La realtà prima di tutto

Anche se fai un disegno espressionista o comico, il tuo primo riferimento deve essere la realtà. Altrimenti non potremmo capire che hai disegnato un'automobile o un ombrello. Ma magari pensiamo a un carrettino o a un pipistrello.

Julia © SBE

Impara perciò a osservare la realtà. Una sedia non è così, anche se a volte la puoi disegnare come quando eri piccolo, se il resto del disegno si intona come stilizzazione.

Una sedia è fatta di 4 gambe (non solo due) e un piano dove sedersi, e poi lo schienale. Può venire storta, e va bene, la prossima sarà meglio.
Ogni volta che devi disegnare una cosa guardala, cercala attorno a te, oppure sui libri o in internet. Memorizza o copia.
Puoi anche guardare come l'ha disegnata qualche autore che ti piace e impari da lui.
Non è un errore copiare per imparare, tutti gli autori hanno cominciato guardando altri autori che erano i loro maestri.
Ma dove si muovono i nostri personaggi? Dove mettiamo la sedia?
In stanze, piazze, strade, prati... per farceli stare occorre lo spazio giusto, e sapere un po' di prospettiva.

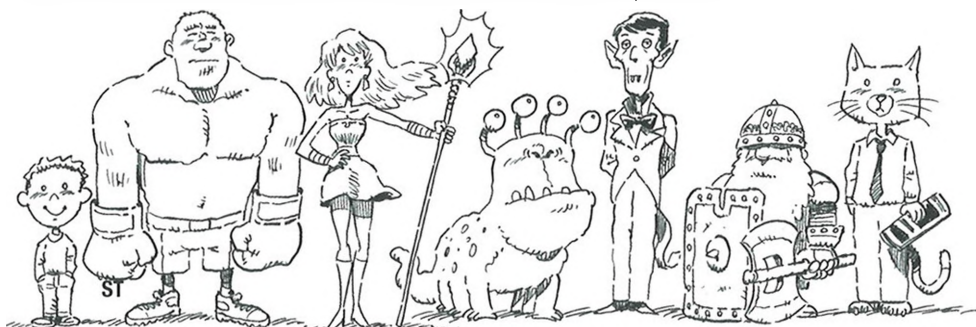
Ci vuole la prospettiva

La prospettiva ti aiuta a rappresentare, secondo le leggi dell'ottica, le cose che stanno nello spazio sopra a un foglio piatto.
Non ti spaventare!

La terra è una sfera, ma così grande che al mare se guardi lontano l'orizzonte sembra dritto. L'orizzonte è il limite della terra che riusciamo a vedere, dopo la curva della sfera terrestre non ci fa vedere oltre.

Quando viaggi in macchina e c'è una lunga strada piatta e dritta, a mano a mano che viaggi vedi più in là, ti sposti tu e anche quello che vedi.
Prova a stenderti sulla spiaggia e guarda il mare, ne vedi poco. Se ti metti in piedi vedi più mare e l'orizzonte. Quando si deve vedere di più si sale in alto, come i bagnini sulla loro torretta, e più in alto sali più vedi. L'orizzonte si "alza" insieme a chi guarda.
La Linea dell'Orizzonte è sempre all'altezza dell'occhio dell'osservatore.

Perciò tutto quello che è più basso dell'occhio di chi guarda (e disegna), viene visto dall'alto e sta sotto l'orizzonte.
Tutto quello che è più alto dell'osservatore sta sopra l'orizzonte.
Più è alto, più sta sopra.
Più è basso, più sta sotto.
Ma se l'oggetto in questione si allontana, diventa più piccolo e si avvicina alla linea dell'orizzonte (che toccherà all'infinito).

Le linee verticali, restano sempre verticali.
Le linee parallele al terreno convergono sempre sulla linea dell'orizzonte.
Tra le linee di questo tipo, quelle parallele tra loro convergono a uno stesso punto, sulla linea dell'orizzonte.
Guarda la realtà e fai foto, per aiutarti a capire, a mano a mano, la prospettiva, e a inserirla nei tuoi fumetti.
Ti faccio un regalo, lo schema su cui disegnare una stanza o una piazza. Puoi fotocopiarlo, ricalcarlo e metterci cose diverse:

Ecco anche questa, fotocopia e prova a metterci delle persone.

Ma se disegni comico puoi anche fare così:

Pinky © Massimo Mattioli

CAPITOLO 11
Facciamo il fumetto

La storia comincia

Intanto pensa com'è la storia che hai ideato, pensa al suo tono (sarà buffa o piena di tensione? Una commedia o un'avventura dinamica in ambienti affascinanti?), decidilo tu, secondo il tuo gusto e il personaggio.
Un fumetto può raccontare storie molto diverse: racconti di vita quotidiana, gialli, avventure fantastiche, storie comiche, western, fantascienza o fantasy, avventure ambientate in altre epoche storiche o in mondi di fantasia. Che cosa ti piace raccontare? Pensaci e cerca di ambientare il tuo fumetto in un mondo che ti piace.

Quando hai pensato alla tua storia, documentati, cerca informazioni e immagini. Ti ispireranno e ti faranno fare un fumetto migliore.
Il tuo personaggio ora può vivere e fare molte cose.

Che gli succede?

Di solito, all'inizio dell'avventura, può trovarsi davanti a un cambiamento (non solo negativo, anche una bella sorpresa): una difficoltà da superare, un ostacolo, una prova, un mistero, oppure un viaggio, un incontro, una scoperta... qualcosa che lo coinvolge.
Da questo cambiamento, problema o sorpresa che sia, dalla necessità di risolverlo o di affrontarlo, inizia l'avventura, che spesso è un viaggio, o una ricerca, un'inchiesta, o anche un viaggio simbolico, dentro se stessi e il proprio mondo.
Scrivi la sua storia. Elenca i punti della sua avventura.

Fai una scaletta... Dopo che hai capito che storia vuoi fare, dividi la storia in momenti principali, in scene.

Per esempio, se dobbiamo fare una storia come quella di Harry Potter, potremmo scrivere la scaletta così:

• Notte. Harry non riesce a dormire tranquillo nella sua stanzetta, ha degli incubi strani.
• Il mattino, si alza e trova ai piedi del letto un oggetto che gli era apparso in sogno!
• Non fa colazione, a casa lo trattano male, esce per arrivare in tempo a scuola e...
• ...vede per strada uno strano tipo, che ha visto nel sogno!

ecc. ecc.

Fare a fumetti Harry Potter o un suo simile richiederebbe almeno centinaia di pagine, perciò meglio trovare una storia meno prolungata nel tempo e meno complicata.

Non affrontare saghe o storie lunghe, almeno per cominciare, affronta storie abbastanza brevi e disegnale fino al finale!

Studiare il soggetto intero è molto importante per un autore.

Ma sei alle prime esperienze e devi lasciare libera la tua creatività, perciò se non te la senti di studiare tutta la storia prima di disegnarla, non farlo!

Le regole ci sono per romperle!

Tocca alla matita

Hai squadrato il foglio, pensato le tue vignette, magari le hai schizzate a parte?

Fai con mano leggera il tuo disegno.

Cerca di pensare non solo a una vignetta, ma a tutta la pagina, così non ci saranno vignette sbagliate.

Ricorda che puoi fare uno storyboard, prima, per essere sicuro!

Mentre disegni, devi sapere bene che cosa è importante nella vignetta, e devi fare una scelta: eliminare il superfluo e mettere bene a fuoco la cosa più importante.

Devo vedere lui che si avvicina? O vedere la sua espressione? O che ha un oggetto in mano? O deve prevalere che la scena è di tensione? A seconda di cosa è più importante, farai vedere una Figura Intera, o un Primo Piano, o il Dettaglio della mano con la chiave.
Se ci sono due cose importanti puoi trovare l'inquadratura che le comprende tutte e due, oppure disegnare due vignette.
L'importante è che il racconto sia chiaro e fluido per il lettore.
Se il lettore ha un piccolo dubbio si ferma, ed esce dal tuo racconto, inciampa... sarebbe un peccato, anche se poi prosegue, hai tolto l'effetto più bello: vivere la storia!

Prima di cominciare

Prima di disegnare il tuo fumetto, devi avere chiare due cose:
1) Disegna i personaggi principali almeno in 2 o 3 posizioni, prima di passare a metterli nel fumetto. Sarà più semplice poi disegnarli nelle varie scene del fumetto, in modo che siano sempre riconoscibili, che è una delle cose che complicano la vita dei disegnatori agli inizi.

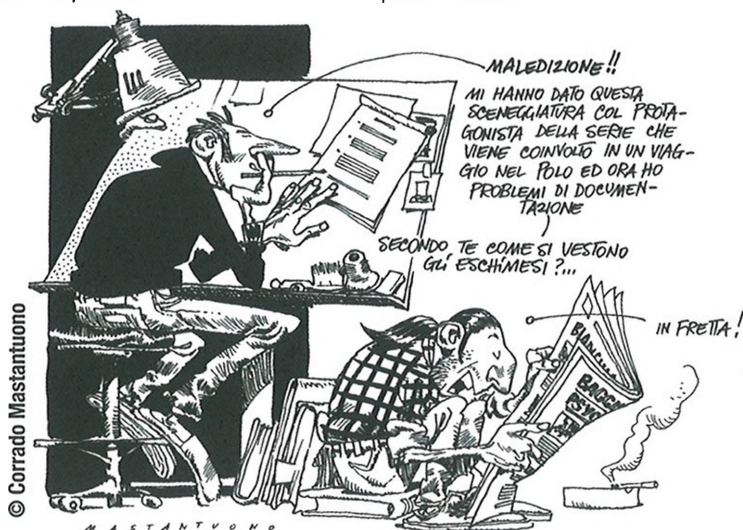
2) Devi sapere com'è la scena, altrimenti rischi di fare un disegno sbagliato e ti troverai nei pasticci.
Per la scena decidi prima che cosa c'è: che mobili, se è una stanza, che case o alberi se è un esterno, e che altri personaggi compaiono. E trova la documentazione per disegnare tutto quello che serve, altrimenti rischi che una poltrona appaia dal nulla alla quarta vignetta, o che tu debba interrompere il disegno perché non hai idea di come sia quell'automobile.

Documentazione

Se disegni pirati, una storia di oggi, una di fantascienza, o un'avventura nel Medio Evo devi avere un po' di documentazione, cioè il materiale che ti mostri abiti, pettinature, attrezzi, armi, e vari dettagli... Cerca sui tuoi libri, sui tuoi fumetti che abbiano quell'ambientazione, ti sarà di aiuto. Ma non accontentarti: internet ti offre tante cose, trovi tutte le città, i monumenti, i paesaggi... ma i siti e i blog mettono tante immagini alla rinfusa. E poi non sempre è facile trovare vera documentazione.

Per esempio se cerchi pirati, trovi qualche disegno buffo e costumi da carnevale, cerca allora parole affini e altri riferimenti: corsari, pirateria, velieri, armi dei pirati, *L'isola del tesoro*, navigatori del 700, storia della Marina... Fatti aiutare a trovare materiali giusti, anche dai film.

Raccogli il materiale interessante in una cartella del computer e stampa le cose più utili così le puoi tenere sott'occhio quando disegni.

Basati su questi materiali raccolti per creare le tue ambientazioni.

La storia ha inizio

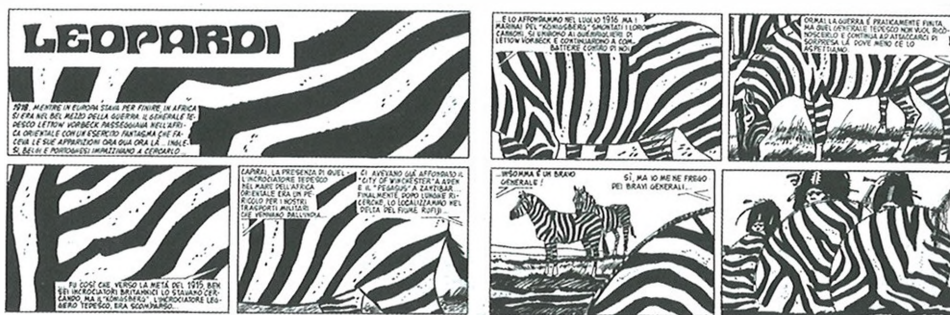
Di solito le storie si aprono con un Campo Lungo o Medio che serve a dirci dove si svolge il racconto. Così capiamo subito dove siamo e ci sentiamo trascinati dentro la storia. Spesso si usano degli zoom che ci avvicinano dalla scena lontana al personaggio.

In tante storie di Dylan Dog, è inquadrato nella prima vignetta il Big Ben, per far capire che la storia inizia a Londra.

Dove saremo se si vede il Colosseo? E la Tour Eiffel? E una gondola?

Ci sono anche altri modi di iniziare.

Per esempio da alcuni dettagli, che ci incuriosiscono perché non sappiamo che cosa sta succedendo. Ma, poco dopo, il lettore scopre la scena completa: un'inquadratura più ampia ci deve svelare dove siamo.

Questo metodo a sorpresa dal dettaglio all'insieme, crea suspense.

Puoi iniziare la storia con un prologo che spiega che cosa succederà o presentando bene i personaggi, a cui, così, ci interessiamo. Oppure *in media res*, che vuol dire in piena azione, mentre sta succedendo un fatto importante che crea curiosità e tensione.

Poi la storia si sviluppa in scene, che raccontano i punti importanti del racconto. Non bisogna disperdersi in elementi inutili, ma nemmeno fare un riassunto poco appassionante. Prenditi il tuo tempo. Inserisci qualche battuta che faccia capire meglio i personaggi e che renda più interessante il racconto.

Bilanciare e inquadrare

Devi creare una pagina ben bilanciata. Ricorda che gli errori più comuni sono:
Tagliare via un pezzo della figura importante, tagliare la parte alta della testa o nasconderla con il balloon.
Avere la vignetta tutta piena da una parte e vuota dall'altra.
Avere i balloon che coprono parti importanti del disegno o troppo grandi e lunghi da leggere.
La cosa più rischiosa è che ci siano cose poco leggibili, che non si capiscono bene.
Se qualcosa non va bene ricordati che puoi (devi) sempre cancellare!
Se una cosa non ti piace...
evviva la gomma!

Ma la tua storia è finita?

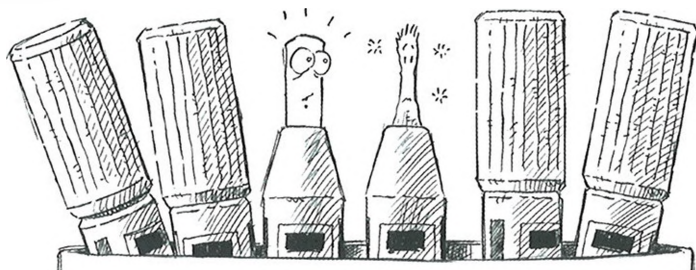
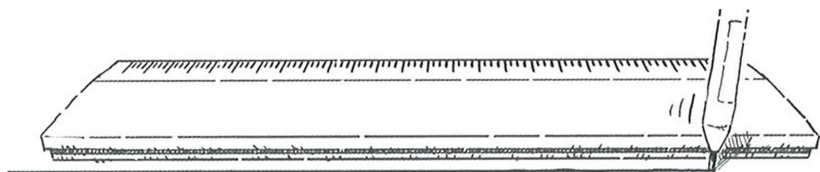
La tensione del racconto deve salire (difficoltà, misteri, passioni, ricerche, paura...), poi si va verso una soluzione.
Prima della fine è meglio aggiungere qualche problema o groviglio da risolvere, così che si legge tutto più curiosi e attenti.
Il finale deve risolvere i problemi, anche in modo drammatico, ma conclusivo.
L'eroe/eroina conquista l'oggetto desiderato, vince, arriva alla meta... Non sempre tutto è perfetto e felice... ma speriamo di sì.
Alcuni finali fanno sorridere, altri commuovono, altri si chiudono con una bella risata.

E il finale come lo inquadriamo?

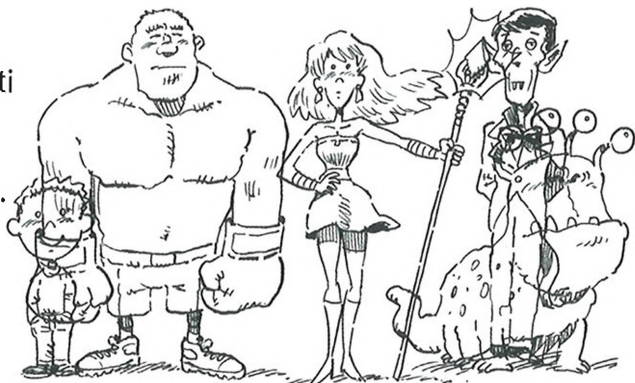
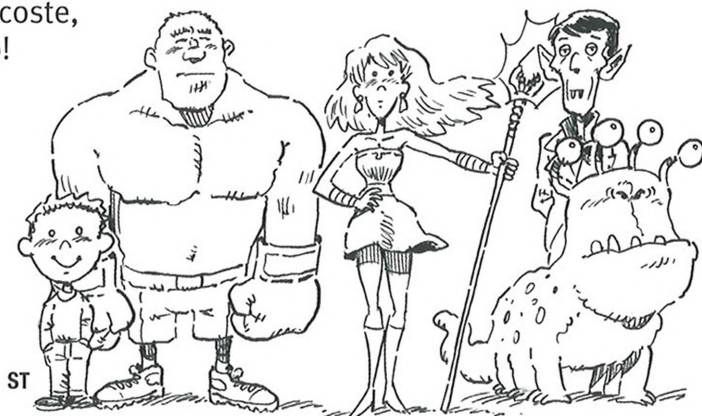
Usiamo di nuovo un Campo Lungo, quando la scena sembra portarci lontano, verso nuove avventure! Questi sono finali belli perché lasciano respirare il lettore, e andare oltre.
Ma a seconda di com'è la trama, la tua storia può concludersi con due visi che si baciano, oppure con una faccia che ride, o un gruppo che festeggia (come nei finali di Asterix), o con un elemento chiave per la soluzione del giallo.
Il finale è importante, stai salutando il tuo lettore: non deluderlo.

Quando la tua matita è disegnata, passa a inchiostrarla. Puoi inchiostrare tutto assieme, oppure pagina per pagina, od ogni singola vignetta appena finisci la matita... non ci sono regole!

Ripasso

L'inchiostro di china si usa ancora, ma ci sono anche tanti pennarelli da utilizzare.
Prova tecniche diverse, se ti diverte, altrimenti usa dei pennarelli come quelli che abbiamo già visto, ma sperimentane anche altri, sottili, medi, a pennello. Troverai il tuo.
Vuoi osare?
Prova il pennino con la china, e poi fai le ombre a pennello.
Tratta sempre bene i tuoi materiali da disegno. Lava e asciuga pennino e pennello. Non lasciare aperti i pennarelli, che si seccano.

Ricorda che se devi tracciare righe dritte, devi usare il righello, e allora è meglio usare i pennarelli (anche per i bordi delle vignette), attenzione che il tuo righello abbia lo scalino, per non sporcare il foglio.

ST

Ora che inchiostri devi decidere come ti piace mettere i neri... pieni? A tratteggi sottili e regolari, a tratteggi grossi?
Fai delle prove prima di inchiostrare il tuo fumetto, ma ti consiglio di cominciare con pochissimi tratteggi e di usare i pennarelli.
Cerca tra i segni quello che ti piace e impara a imitarlo.
Inchiostrare non è facile, ma quando impari il risultato dà molta soddisfazione e solo così puoi riprodurlo e stamparlo bene.
Guarda che cosa succederebbe se non facessimo prima la matita.

Se, senza fare la matita, aggiungi una cosa davanti al personaggio, direttamente a china, i segni si sovrappongono.

Invece con la matita, quando è ben finita, inchiostri prima le cose più vicine e poi quelle dietro, seminascoste, e viene perfetto!

Lettering

Non scordarti di lasciare lo spazio per i balloon. Disegnali subito a matita, poi falli per bene, scrivendo il testo. Ricorda di mettere il primo balloon da leggere in alto a sinistra e il secondo più a destra o più in basso.
Il testo va scritto con un pennarello sottile dalla punta millimetrata. Cerca di mantenere la stessa altezza per tutte le lettere, tranne se qualcuno urla (più grandi e cicce) o sussurra (più piccole).

Se invece sei capace di usare i programmi adatti al computer, puoi inserire i testi anche nelle tavole, dopo averle scansionate.
Ecco dei FONT (caratteri) che puoi usare per il fumetto:

Sì:
A.C.M.E. SECRET AGENT - ADAM WARREN - CCDave Gibbons sempre in MAIUSCOLO e MINNIE PER TITOLI

NO:
Comic Sans MAIUSCOLO Noooo! e altri caratteri come QUESTO o QUESTO, che sono troppo "stampati"!

Quando devi scrivere parole grosse, dentro al disegno (urla, rumori dell'ambiente, colpi forti o scoppi), disegna bene a matita le lettere, magari copiandole da un carattere che trovi nel computer (come il Minnie) o su un fumetto.
Non disegnarle con un pennarello grosso, ma disegna i bordi e poi riempi oppure lasciali disegnati così.

BOOM!

Completare
Quando il pennarello o l'inchiostro sono asciutti, cancella con la gomma le tracce di matita, e completa i dettagli che non ti piacciono o che hai scordato di inchiostrare.
Poi se il fumetto è a colori lo si colora (vedi a pag. 81). Lo puoi fare a colore diretto, con i colori ad acqua sul disegno o su una buona fotocopia.
Più spesso si colora al computer, che permette di mantenere il colore omogeneo e coerente per tutte quante le pagine.
Se invece disegni sulla tavoletta, la matita l'avrai tenuta su un altro livello dal nero (non puoi disegnare bene se non usi vari livelli, altrimenti devi fare sempre tutto giusto senza errori!). Quindi nascondi il livello matita e rifinisci il disegno definitivo.
Anche il colore, se c'è un segno nero di disegno, va fatto su un altro livello sotto il nero, così da non coprire il segno e neppure lasciare buchi bianchi.
Finalmente la tavola di fumetto è pronta per essere letta!

CAPITOLO 12
Comicità e affini

La striscia (o strip)

La strip o striscia comica è un fumetto in pochissime vignette.
Un mini-fumetto che è soprattutto una battuta comica o assurda, che fa ridere e magari anche pensare.
Avendo così poche vignette è importante capire cosa metterci dentro. Non si può sbagliarne neanche una.
Questo perché la comicità richiede dei ritmi precisi.
Hai presente chi racconta le barzellette? C'è chi sa raccontarle e chi no. Chi sa raccontarle sceglie le parole giuste e il giusto tono, ma soprattutto ha i giusti tempi comici. E questo è anche il motivo del successo di certi attori comici, e di certi fumetti.

Allora per la striscia, normalmente di 4 vignette (che può stare su un'unica riga o con le vignette disposte 2 sopra e 2 sotto), c'è un posto per ogni cosa. Di solito così:

1. premessa 2. risposta/sviluppo 3. pausa 4. battuta

Le prime due vignette presentano la situazione, creano attenzione e, nella risposta (2), esiste già un elemento surreale o comico.
La vignetta 3, soprattutto quando è muta, ma anche se sviluppa ancora il concetto, serve a preparare alla battuta finale. Crea già la

predisposizione al riso. È una pausa. L'ultima vignetta presenta il commento comico. La visione riguardo alle premesse. La conclusione che chiude, capovolge, fa ridere.

Ovvio che ci sono tante varianti, e le vignette possono essere anche solo 3 oppure anche 5, ma con o senza testo la sequenza delle vignette comiche crea un'onda di attesa e di elaborazione della situazione, spesso ha una pausa o una preparazione alla battuta e poi si chiude con la battuta.

La storia breve

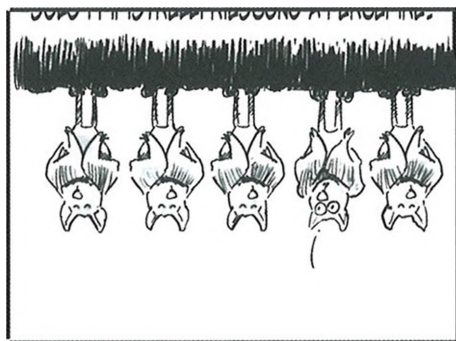
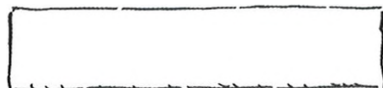
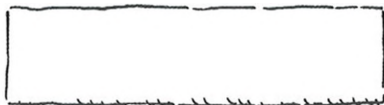
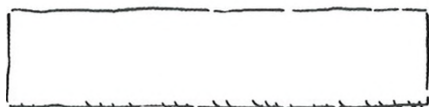
La storiella di 1 o 2 pagine segue la logica della striscia, ma in modo più ampio.

L'azione si sviluppa con tensione, curiosità o situazione comica, per più vignette, c'è sempre, comico o serio, un momento di suspence o di capovolgimento e infine la conclusione, sempre sorprendente, anche in una sola vignetta.

La sorpresa finale o la battuta nella storiella breve è importante, abbiamo letto abbastanza con interesse e a lungo, da pretendere che il

finale sia veramente inaspettato o molto divertente e coinvolgente. Prova a leggere varie storielle brevi e vedi quali funzionano meglio...

Scegli le storie che ti fanno ridere di più, e scrivine delle varianti tutte tue.

Per finire in allegria abbiamo montato un po' alla rinfusa delle vignette di Stefano Tartarotti... Inventa la tua storia scurivendo i testi nei balloon e completando le immagini!

E non dimenticare anche questa volta la parola FINE.

CAPITOLO 13
Colorare

Molti fumetti importanti e meno importanti sono in bianco e nero, cioè stampati con un solo colore: il nero, che può produrre anche sfumature di grigi in varie tonalità.
Lo sono la maggior parte dei manga, e quasi tutti i fumetti della Sergio Bonelli Editore (come Tex o Dylan Dog) e anche molti graphic novel. A volte, per edizioni speciali, vengono colorati.
Altri fumetti invece nascono proprio a colori, come Topolino, i supereroi, i fumetti per ragazzi, o semplicemente di alcuni autori che amano usare il colore anche nel graphic novel.
Oggi sempre di più la stampa a colori è facile che sia di qualità e di costo non elevatissimo, ma perchè venga bene, ci vuole una carta diversa... vedi che è cambiata anche in queste pagine?

Monster Allergy © Tunué/Autori

Ma ancora, stampare solo con il nero costa molto meno che stampare a colori, perché quando si stampa a colori bisogna fare 4 passaggi di stampa, uno per ognuno dei 4 colori della quadricromia (CMYK):

cyan

magenta

giallo

nero

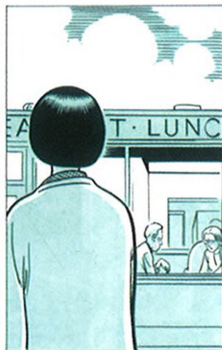
Vedi? Le 4 immagini nei 4 colori, sovrapposte, danno l'immagine completa.
Questo accade con gli inchiostri nella stampa. A ogni passaggio viene aggiunto un inchiostro con uno dei 4 colori.

Se però stampi in digitale (come capiterà a te), utile quando fai poche copie, 2, 3 o 50... stampare ogni singola copia è più costoso, ma la differenza tra stampa a colori e bianco e nero è meno rilevante.

Fare un fumetto in bianco e nero non è solo economico, è più veloce da fare, per chi disegna non più facile, ma se fatto bene, in compenso, aiuta il lettore a guardare l'essenziale.
Invece il fumetto a colori rende molto riconoscibili le figure (chi ha i capelli biondi e chi rossi, chi la maglia verde e chi viola), è adatto per questo ai bambini, ma è anche bello perché può dare, più del bianco e nero, la percezione delle luci, dell'ambiente e di certe sensazioni.

La bellezza di un tramonto o di certi paesaggi, il mistero azzurro della notte... Il colore è bellissimo, ma – se non sei esperto – rischi di fare molta confusione, perché i disegni in una pagina sono tanti e i colori rischiano di far sembrare il tuo fumetto un vestito d'Arlecchino.

Orfani © SBE

© Daniel Clowes

Anche per questo e per contenere i costi, alcuni libri hanno solo due colori, il nero e un altro colore speciale (vedi qui sopra a destra), che aiuta il disegnatore a creare effetti di luci e ombre e il lettore a distinguere bene le cose, e sentire un clima della storia. Stamparli costa meno della quadricromia e si possono avere dei bellissimi effetti.
Se pubblichi nel web, il problema dei costi non si pone. Inoltre il colore è bello da vedere sullo schermo, anche perché probabilmente stai facendo un fumetto comico, e il colore riempie i fondi che spesso nella striscia sono quasi vuoti.
Non tutti i fumetti di successo in Internet sono però a colori: Scottecs sì e Zerocalcare no. La scelta è libera!
Se però scegli di colorarli il metodo di colore è diverso da quello per la stampa, si tratta di tricromia (non quadricromia) (RGB da Red, Green, Blue). Sono i colori di luce cioè circa questi:

Rosso

Verde

Blu

I colori in RGB sono molto più luminosi ed esplosivi di quelli CMYK, ma solo sullo schermo luminoso, qui sulla carta molto meno.

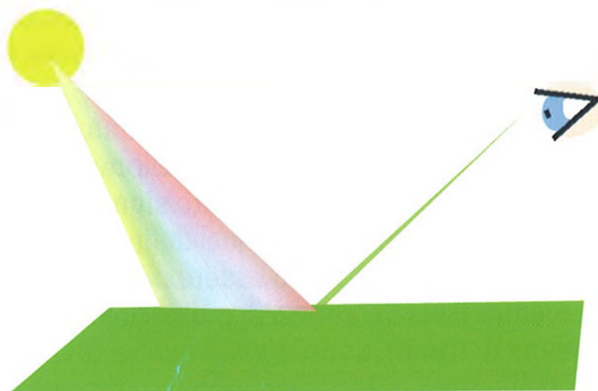
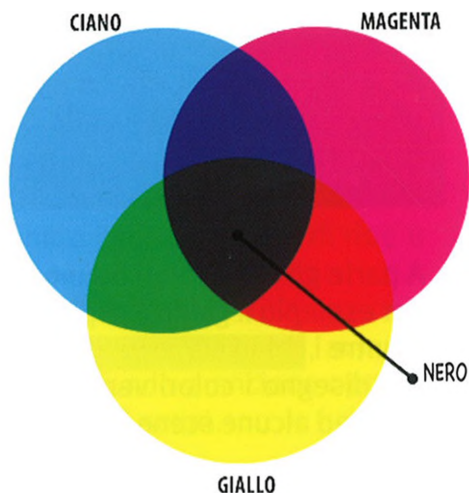
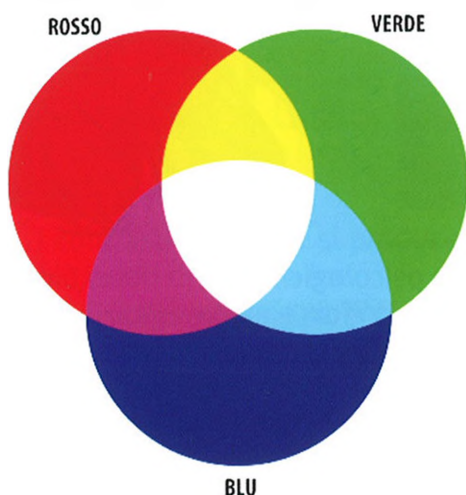
Teoria colori

I colori sono legati alla luce e alle materie di cui sono fatti gli elementi che vediamo.
Come avrai studiato a scuola in fisica, la luce è bianca, e si divide in tanti colori – quelli dell'arcobaleno – se passa attraverso un prisma che separa le diverse onde.

Un oggetto nero assorbe tutta la luce, per questo è nero, opposto al bianco. Un oggetto bianco la riflette tutta.
Altri colori assorbono solo alcune lunghezze d'onda di luce, e riflettono quindi solo certi colori.
Ma questo ora ti interessa poco.

Parliamo invece di due categorie: di SINTESI ADDITIVA che riguarda tutti i video e i monitor e di SINTESI SOTTRATTIVA per tutte le realizzazioni stampate (su carta, stoffa o altro).
I colori della luce sono colori della **sintesi additiva**, poiché aggiunge i colori della luce: i colori primari (base) della luce **sommati in parti uguali danno il colore bianco**.
Il Monitor dei Computer è nero (da spento) e quello che si vede è il risultato di una sintesi additiva: i pixel accesi (come una lampadina) che si mescolano ad altri pixel.
I Colori Primari della sintesi additiva sono, come hai già letto, il rosso, il verde e il blu.

Una vernice o un qualsiasi oggetto, anche il foglio di carta, ha i colori della **sintesi sottrattiva**, poiché la superficie di un oggetto assorbe (e quindi sottrae) solo alcune componenti cromatiche, mentre riflette le altre. Sottraendo la luce, il colore è dato dalle componenti che

'sopravvivono' all'assorbimento, e che quindi vengono riflesse e vediamo. Se assorbe i rossi, vediamo l'oggetto giallo e blu, cioè verde, se assorbe tutta la luce l'oggetto appare nero.

La mescolanza dei tre primari sottrattivi (**Cyan**, **Magenta** **e** **Giallo**) dà il **nero**: chi dipinge sa che nessuna mescolanza, invece, porta al bianco (per questo si lascia il bianco della carta o si aggiunge tempera bianca).
Tre colori dunque li formano tutti (o quasi), ma per avere la stampa più incisiva, con neri più netti, come ho già detto, la stampa in quadricromia è composta da quattro inchiostri: **Cyan**, **Magenta**, **Yellow**, più il **Key black** (nero).
I colori primari se sommati tutti e tre danno il bianco (se sono luce) o il nero (se sono pigmenti). Uniti a due a due danno invece un colore che è COMPLEMENTARE al terzo colore escluso.
Guarda i due schemi:

Colorare un disegno

Ma passiamo alla colorazione delle tue tavole. Prima parliamo di colori e loro uso, poi parleremo della tecnica.

Ogni colore, che sia primario o secondario, ha delle influenze sulla nostra percezione ed emozioni.
Nelle varie culture un colore spesso è legato a un significato o a un evento. Il nero per noi e molti popoli è il colore del lutto (perché del buio e un non-colore) così ha poi assunto significati dark.
Il bianco è quello della luce e dunque della purezza, dell'infanzia, delle spose... ma in Cina, per il suo essere neutro e spirituale, è quello del lutto, mentre il nero è cupezza, ma anche l'abito di tutti i giorni (senza esibizioni di lusso).
Il rosso è magico, principesco, lussuoso (era un colore caro da ottenere nell'antichità), abito da re o legato al fuoco, ai demoni.
Le percezioni si modificano. Pensa che il rosa, che in origine in molte culture era legato alla sfera maschile poiché derivato dal rosso, colore che rimanda alla forza, è stato successivamente associato alla femminilità, come lo è stato il celeste per i maschi, solo per motivi commerciali di marketing e vendita di prodotti.

A parte gli usi, i colori hanno influenze psicologiche.
Per esempio il giallo è esplosivo, solare, dà gioia e anche agitazione, mentre i colori come verde e blu sono rilassanti.
Nel disegno i colori vengono usati sia come espressività, per dare forza ad alcune scene, o un clima pacifico, o sognante o teso...

Ma soprattutto per creare la sensazione giusta della scena, tramonti, scene notturne, illuminazione al neon, visioni solari e allegre, nebbiose, malinconiche, da discoteca...
Come si rendono queste sensazioni? Che colori usare?

Caldi e freddi

I colori caldi (i rossi, i rosa, i gialli, i marrone, bruni e l'arancio) sono legati alla luce, alla luce artificiale (non al neon), a sentimenti impetuosi, al caldo (fuoco, sole...). I colori caldi eccitano, suscitano gioia, forza, potenza, attività, passione.
I colori freddi (le tonalità dei blu, il verde, l'azzurro e il viola) sono invece legati al fresco, al cielo, all'acqua, alla tranquillità. Sono rilassanti, danno serenità e calma, leggerezza, sono come cielo e acqua.
Poiché più un soggetto è distante da noi più impallidisce, attenuato dall'atmosfera terrestre, se passerai una sottile velatura azzurra (molto leggera) sullo sfondo della scena, darai profondità.
I colori sono più forti e nitidi per gli oggetti vicini, diventano pallidi più l'elemento si allontana da chi guarda. Con i colori potrai dunque aumentare la profondità della scena, e questo vale anche per le variazioni dei grigi.

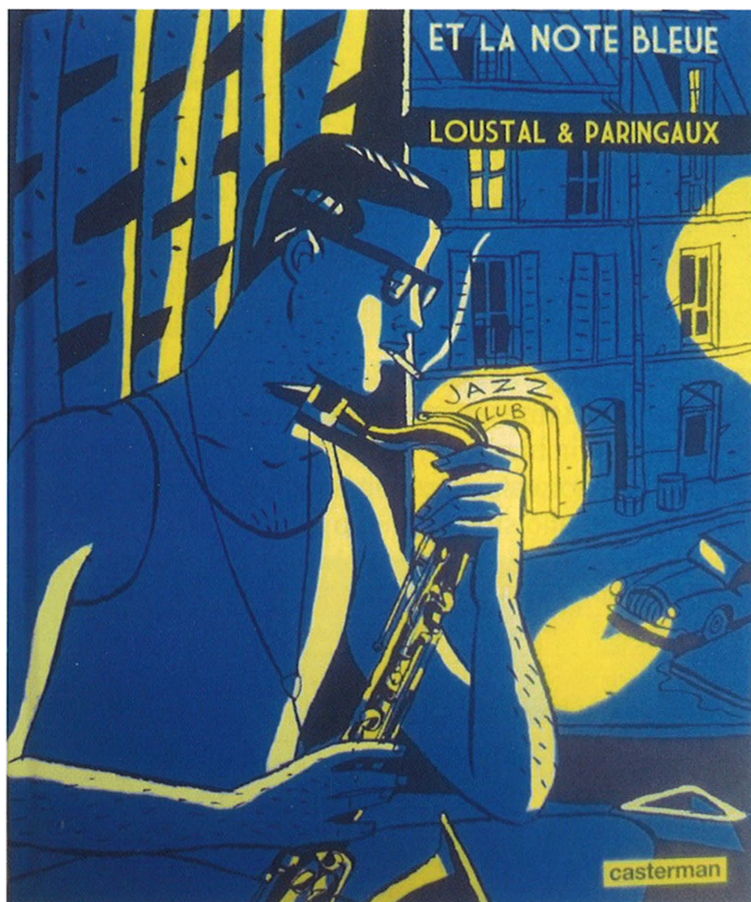
Tex © SBE

I contrasti cromatici si producono tramite l'accostamento di due o più colori diversi tra loro.
Ma a volte vediamo un colore... apparente.
Prova a mettere un cerchio giallo su fondi di colore diverso, avremo delle percezioni diverse se lo metti su un fondo arancione oppure verde, su un fondo più chiaro di lui oppure più scuro.

Se lo metti su uno sfondo che è complementare (nel caso del giallo il viola-blu) diventerà più luminoso. Questi contrasti di colore sono usati molto nella grafica e nella pubblicità, per attirare l'occhio. Nel fumetto si possono usare, ma rischiano di essere troppo invadenti.

Importante, prima di colorare, decidere la gamma dei colori da usare. Se usi colori troppo pallidi, mescolati a certi troppo densi sembrerà che ci siano dei buchi.
In generale, attenzione a non usare colori troppo scuri, che rischiano di confondersi con il nero del tratto.
Se poi usi molte ombre nere, tratteggi o segni e dettagli, i colori è meglio siano abbastanza leggeri o luminosi.

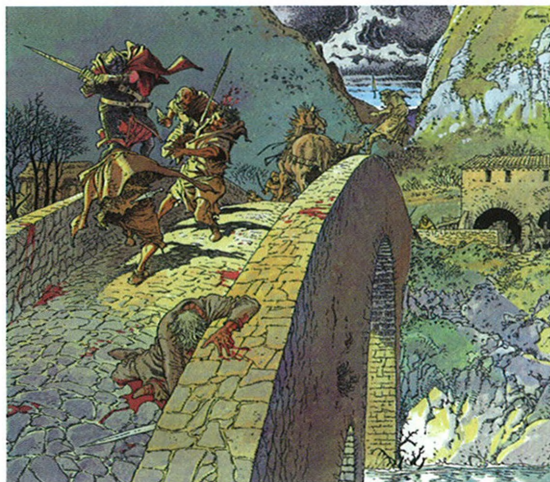
Non usare troppi colori in una stessa pagina o vignetta. Come dicevamo prima, il rischio è di creare troppa confusione. Se la scena è nebbiosa, tutti i colori tenderanno a ingrigirsi, se c'è il sole, saranno netti e forti. Se è di notte, al buio, possono quasi annullarsi e distinguersi solo tra molto chiari e scuri.

Il buio e le ombre sono in genere ben rese se usi tonalità neutre o dei blu, sia per esterni (la notte) che per interni.
Le luci, a contrasto con il blu del buio, sono belle rese con il giallo.
Le ombre possono tendere al violetto, le luci al giallo e al bianco. La luce della luna o altre luci fredde, all'azzurro pallido.

© Loustal

Tocca a te!
Sta a te decidere come colorare.
Puoi usare tinte piatte e decise o con i toni tenui del pastello e avrai un bellissimo effetto grafico che sostiene il tuo disegno. Funzionano bene piatte soprattutto se usi un segno nero grosso, oppure se hai già tante tonalità e tratteggi nell'inchiostrazione. La tinta piatta non invade il segno e non confonde. Le ombre, se non ci sono a china, si

possono disegnare piatte con un tono più scuro o con colore complementare sovrapposto.

© André Juillard

© Hermann >

Se invece usi un segno leggero e ti piace creare con il colore ombre e sfumature, fallo senza esagerare e, in generale, valgono le cose dette per le ombre in bianco e nero nel capitolo 10: pensa sempre da dove viene la luce e crea omogeneità nella scena, ma stacca le figure più vicine, rispetto allo sfondo, meno dettagliato e più pallido.

Grandi sfumature a effetto vanno usate per poche cose, come il cielo, il mare, gli specchi e le cose lucide. Se le usi su tutto sembrerà che il mondo sia fatto di metallo e di vetro, compresi abiti e pelle.

Che tecnica usare?

Le scelte alla base sono due: colorare a mano o al computer, poi per ognuna hai molte varianti.

A mano non è facile colorare un fumetto, anche se molto divertente e di soddisfazione. Il rischio della colorazione a mano è di fare una

macchia o errore e rovinare un'intera tavola, inoltre le vignette vanno colorate mantenendo la stessa tinta, mettiamo, per il muro della stessa casa o il vestito del protagonista.
Se fai una storia breve, o una striscia, è più semplice se lunga, meglio il computer.

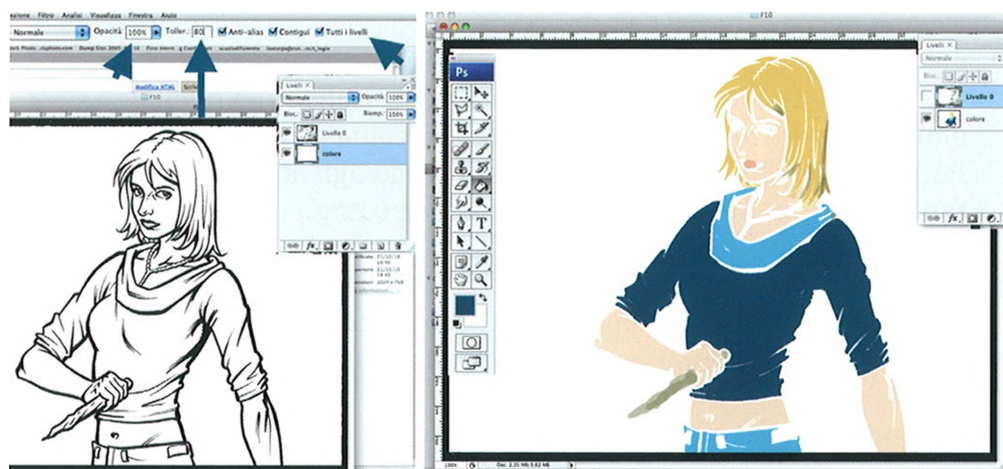
Quali materiali usare?
I pastelli sono una tecnica poco adatta. L'effetto granuloso rende spesso male in stampa e persino al computer. Inoltre si rischia poca precisione e di coprire o rovinare il segno nero. Se li usi, non lasciare granulosità sul bianco e non usarli con il tratto a china.

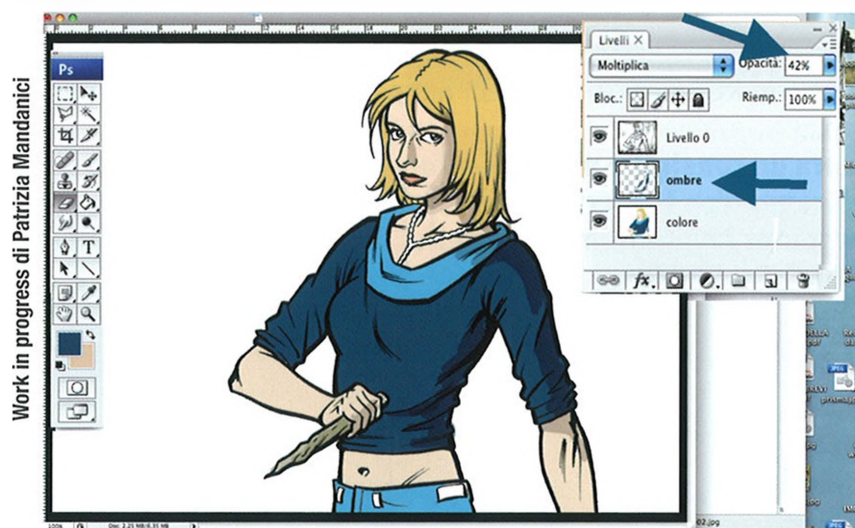
L'acquerello o i vari colori e inchiostri liquidi sono adatti e danno belle rese, ma occorre saperli usare bene e usare una carta giusta, altrimenti avrai molte macchie.
Prova a esercitarti su vignette singole o illustrazioni prima di passare al fumetto.
Ricorda che per usare bene i colori ad acqua devi prepararti il colore giusto per quell'abito o per l'incarnato, nelle vaschette, prima di cominciare a stenderlo.
Per le grandi stesure, devi prima inumidire leggermente la parte del disegno da colorare, poi, prima che asciughi (ma non deve essere zuppa d'acqua), stendi il tuo colore, procedendo dall'alto verso il basso.

I pennarelli sono una grande soluzione. Il colore è controllabile e mantenuto nelle varie vignette (ma non puoi creare colori "tuoi") e la stesura abbastanza pulita... vengono ora utilizzati molto i Copic, hanno un difetto, sono cari, anche se ricaricabili, anche perché devi possederne parecchi per avere la gamma di colori che ti serve.
Puoi provare a usarli per fare il fumetto solo con un colore, scegliendo 2 o 3 pennarelli su tonalità simili più scure e più chiare, o semplicemente poche e simili. È un buon consiglio in generale: usa pochi colori, soprattutto quando cominci, anche al computer.

© Vittorio Giardino

Hellboy © Mignola/Dark Horse

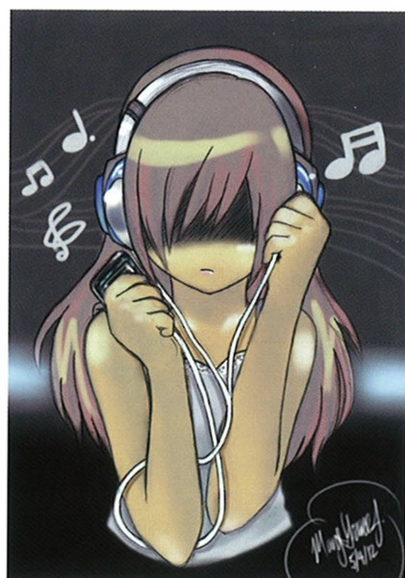
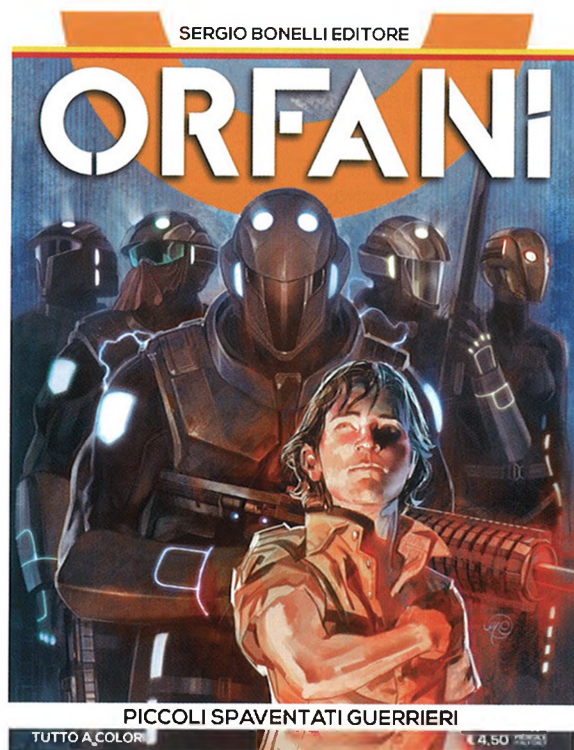
Colorare al computer, una volta che ce l'hai e hai scaricato un programma adatto, è economico e molto adatto per il lavoro complesso del fumetto. Puoi usare vari programmi, quelli professionali, da Photoshop a Manga studio (perfetto per i fumettisti), ma ce ne sono anche vari gratuiti che funzionano benissimo per quello che ti serve anche su tablet.
La prima regola che vale per tutti i programmi è:
Colorare su un livello diverso da quello del disegno in nero che metterai in "moltiplica" o trasparente!
Questa è la regola fondamentale, che ti permette di non distruggere il tuo disegno, fatto con tanta cura, e di lasciare ben leggibile il fumetto e brillanti i colori.
Puoi anche correggere più facilmente gli errori e cambiare qualche colore che non ti piace, cancellando o lavorando su un altro livello.

Se vuoi disegnare anche le ombre, puoi fare anche quelle su un altro livello (normale o in “moltiplica”).
Un metodo semplice per farle è avere le ombre dipinte di un grigio chiaro o azzurrino, che scuriranno il colore a cui si sovrappongono.

Work in progress di Patrizia Mandanici

Ricorda che quando colori al computer i colori sono tutti belli brillanti e sembrano dei capolavori... stampati l’effetto cambia... in ogni caso cerca di lavorare con il metodo CMYK, per non avere brutte sorprese se devi stampare il tuo fumetto, e in RGB per Internet.

Sperimenta sempre e guarda anche qualche autore e colorista.

Non resta che provare ed esercitarsi. Soprattutto se le tue pagine a colori le vuoi stampare, cerca di capire come verranno.
Se invece le vuoi pubblicare su un blog, o fare un file da regalare agli amici e da vedere al computer, le vedi già come sono e in RGB.
Potrai salvare il tuo file in PDF e così inviarlo agli amici che lo leggeranno bene, per il blog invece salva in jpeg o png.

Nota per ottenere un buon file:
Se disegni direttamente in digitale, ricorda di lavorare su un file a 300 dpi nel formato (in centimetri) di stampa, vale anche per il bianco e nero.
Così anche se devi scansionare il tuo disegno in bianco e nero, scansionalo in scala di grigi a 300 dpi proporzione 100%.
Poi, prima di colorarlo, portalo a metodo CMYK.
Se invece vuoi disegnare per il web, lavora pure con minor definizione, verifica però sempre che si veda bene e grande sullo schermo.
Meglio lavorare più grande, puoi sempre ridurlo poi, mentre il contrario no.
In questo caso scansiona sempre in scala di grigio (a 300 dpi) e poi trasforma in RGB per colorare. Un file per web non dovrebbe pesare troppo...
E ancora un consiglio: prima di colorare al computer, colora qualche disegno con i colori su carta, imparerai molte cose, così poi al computer lavorerai molto meglio, con risultati più adatti alla stampa e più creativi.

Sopra: Arzack di Moebius © Moebius
A destra: copertina per Orfani, di Gipi @ SBE
Sotto copertina di Orfani di Carnevale @ SBE

BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

(e, si spera, utile) di testi più o meno reperibili in libreria e biblioteca

ENCICLOPEDIE e SAGGI
S. McCloud, *Capire il Fumetto, l'arte invisibile*, Vittorio Pavesio Production, 1996
L. Raffaelli, *Il fumetto*, Il Saggiatore-Flammarion, 1997
S. Goria, F. Luini, *Nuvole di carta*, Paoline, 1998
D. Barbieri, *Maestri del fumetto*, Tunué, 2012

MANUALI
L. Scarpa, *Praticamente Fumetti*, ComicOut 2014
Silver e A. Castelli, *Come si diventa autori di fumetti*, scaricabile qui:
http://bit.ly/aut-fum
Gud *Tutti possono fare fumetti*, Tunué 2013
D. Toffolo *Fare fumetti. Il manuale di fumetto a fumetti*, Panini 2015

SCENEGGIATURA e SCRITTURA
G. Rodari, *La grammatica della fantasia*, PBE, Einaudi, 1973
B. Concina, *Pensare il fumetto, manuale pratico di sceneggiatura*, Ed. 3ntini 1999
M. De Giovanni, *Scrivere a fumetti*, Kappalab, 2014

SCENEGGIATURE da leggere
A. Castelli, *Il Mystero delle nuvole parlanti*, Centro Fumetto "A. Pazienza", 1997
G. Berardi, *Le avventure di Teddy Parker: la sceneggiatura*, Associazione Amici di Ken Parker, 1998
T. Sclavi, *Memorie dall'invisibile* (III rist.), Centro Fumetto "A. Pazienza", 2011
T. Sclavi, *La casa degli uomini perduti*, Centro Fumetto "A. Pazienza", 2011

Inoltre segnaliamo tutta la collana "Lezioni di fumetto" attualmente edita e distribuita da ComicOut, tra cui: *Zerocalcare* (di Laura Scarpa), *Dave McKean* (di Francesco Matteuzzi e Laura Pasotti), *Roberto Recchioni* (di Scarpa/Tascioni), *Tito Faraci* (di Laura Scarpa), *Moreno Burattini* (di Laura Scarpa), e *Sio di Scottecs* (di Laura Scarpa)...

IN USCITA per ComicOut
Laura Scarpa, *Angelo Stano – a lezione di paura dal Maestro di Dylan Dog*
Laura Scarpa, *Silvia Ziche – a lezione di comicità*
Laura Scarpa, *Fumetto in erba (dagli 8 ai 12 anni)*

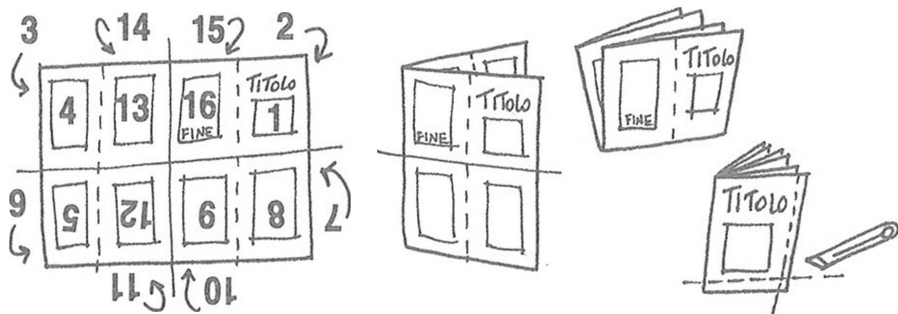
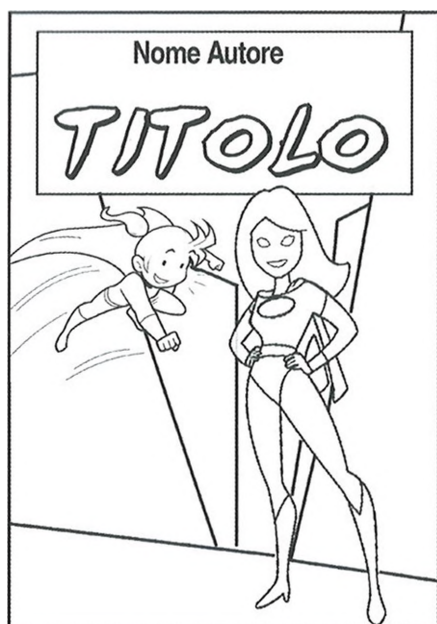
Raven Shoe, *Il Mio Fumetto – Come scoprire il racconto disegnato (collana quaderni attivi)*

CAPITOLO 14
Lettori ed editori

Abbiamo parlato sempre dell'autore e del lettore. Perché il fumetto abbia il suo lettore, occorre pubblicarlo.
Si può pubblicare su carta, stampando, o in Internet inserendolo in un blog e divulgandolo in un social.
Puoi farlo da solo, anche senza trovare editore.
Per fare un libretto o un giornale, basta una stampante o una fotocopiatrice e una pinzatrice... e un po' di soldi.

Prime regole

Quando scansioni i tuoi disegni, devi sempre fare un po' di "pulizia" della tavola, eliminando tracce di matita, macchie, o correggendo qualche errore e verificando che non ci siano refusi nei testi e che tutto sia leggibile e "dritto".
Per pubblicare nel web puoi scansionare a 150 dpi i tuoi disegni, insomma in un formato che, quando è al 100%, si veda bene grande e nitido sullo schermo. Invece, per stampare su carta, scansiona a 300 dpi nel formato di stampa o più grande.
Per fare un impaginato, occorre un poco di esperienza. Ma troverai certo un service o copisteria che ti può aiutare, e che può stamparti e rilegarti il libro. Controlla bene però l'ordine delle pagine, se non vuoi che la lettura risulti... sottosopra!

Se invece vuoi provare con le fotocopie, ecco uno schema per fare il tuo libretto, fotocopiando davanti e dietro un foglio A3 (quelli grandi). Puoi ottenere un librino di 16 pagine (copertina compresa) di circa 10 x 14,5 cm, fotocopiando, poi piegando e tagliando i bordi, infine pinzando al centro.
Monta le pagine del tuo fumetto così (il 2 dietro all'1 ecc):

Per le copertine, scegli immagini ben leggibili, non troppo piene, e che diano il senso della storia. Il titolo (e il nome dell'autore) vanno di solito in alto, puoi sovrapporre le scritte al disegno, se non risulta confuso, o inserirele in uno spazio a tinta unita, per farle staccare bene!.

Per un libro stampato non dimenticare che prima di tutto ci vuole **una copertina con un grande disegno e il titolo**!
Per pubblicare online invece puoi aprire un blog (blogspot, è il più semplice e funziona bene). Oppure, se hai l'età per Facebook, puoi provare a pubblicare le vignette sulla tua pagina.
Se vuoi farlo in modo già professionale ricordati di mantenere un ritmo regolare nelle tue uscite e di non taggare le persone, se non gli amici che te lo chiedono o che accettano di seguirti sempre.
In internet funzionano bene le storie molto brevi (da 1 a 4 pagine) o le strisce, di solito comiche.
Per chi sta davanti al computer o a un tablet, ci vuole una lettura veloce e divertente, se poi ti deve leggere sul cellulare puoi fare solo vignette...
Ricordati che pubblicare in rete è bello e utile, ma non serve molto farlo all'inizio, quando ancora stai imparando. Fallo quando avrai trovato delle idee tue e ti sentirai più sicuro.
Si trovano sempre un po' di amici che fanno i complimenti, ma i com-

plimenti non meritati non danno soddisfazione.
Esercitati, divertiti... Pensa la tua storia, il tuo personaggio, scrivi e disegna (puoi farlo anche con amici, magari c'è chi ha più idee per scrivere storie, o battute comiche, o sa inchiostrare la tua matita).
Quando hai difficoltà non deprimerti. È normale. Gli autori di fumetti a volte non sanno che pesci pigliare, non trovano l'idea giusta... per alcuni è difficile disegnare un'automobile, per quasi tutti è difficilissimo disegnare un cavallo...
Per diventare autore devi essere anche un buon lettore e guardarti attorno... e mica solo fumetti! Prova a cercare libri e immagini in rete e scoprirai un mondo di immagini fantastiche, da Caravaggio a Gustave Doré e tanti illustratori e autori di cartoni animati.

Hai fatto la tua storia?
Falla leggere agli amici, per vedere se la capiscono e rileggila anche tu, qualche giorno dopo.
Ecco: ora è davvero pronta per il pubblico!

Vuoi mandarci il tuo fumetto? Tuo o fatto in gruppo?
Ti risponderemo e ne parleremo sul nostro blog e su FaceBook!
Manda a: info@comicout.org
oppure a: ComicOut – via Prenestina 18 – 00176 Roma

GLOSSARIO MINIMO PER CAPIRCI QUALCOSA

Acquerelli Colori trasparenti, solubili ad acqua, fatti di terre e colle.

Acrilici Tempere [*vedi*] a base acrilica o plastica. Si possono lavorare più a lungo delle tempere con effetti simili alla pittura a olio.

Albo Fascicolo illustrato o a fumetti, in origine spillato. Termine oggi usato anche per i cartonati a fumetti da edicola o libreria.

Al vivo Immagine che esce dal bordo della pagina e ne viene tagliata.

Balloon [*Vedi* Nuvoletta]

Campo Lunghissimo Inquadratura dell'ambiente, visto da molto lontano.

Campo Lungo Inquadratura dell'ambiente, visto da lontano.

Campo Medio Inquadratura dell'ambiente, in cui è bene evidente anche la figura umana.

Carta Supporto a base di cotone o cellulosa, su cui si disegna e si stampa. Ce ne sono di diverso tipo per il disegno (liscia, ruvida e di diversi materiali e pesantezze) e diversi tipi per la stampa (patinata lucida, patinata opaca e usomano).

Chiaroscuro Sistema di ombreggiatura del disegno attraverso tonalità di grigio o tratteggi [*vedi*], che evidenziano ombre e volumi.

China Inchiostro coprente, quando non è diversamente specificato si intende di colore nero. Per estensione si chiama "china" anche il ripasso a china o altro inchiostro nero del disegno a matita [*vedi*].

Colori ad acqua Colori che si diluiscono con l'acqua (acquerelli, Ecoline e tempere) e che si usano con pennelli o aerografi.

Colori complementari Colori che sono fatti di due colori primari [*vedi*] e che uniti al terzo primario danno il grigio e il nero.

Colori primari I tre colori che sono alla base di tutti nel **sistema sottrattivo** (materico, a pigmenti): sono il cyan [*vedi*], il magenta [*vedi*] e il giallo; la loro somma dà il nero che nella stampa in quadricromia viene aggiunto per maggior precisione del segno; nel **sistema additivo** (che riguarda la luce) sono il rosso, il blu e il giallo/verde e la loro somma dà il bianco.

Colorista Illustratore o tecnico che provvede alla colorazione, a mano o al computer, dei disegni.

Copyright Indica la proprietà dei diritti d'autore e di pubblicazione di un'opera, un'immagine o un testo, si sintetizza con © (sul computer: tasti [Alt]+[C]).

Controcampo Immagine con visione opposta a quella che la precede (campo), rispetto a un piano speculare.

Cyan Azzurro intenso, uno dei tre colori primari [*vedi*] del sistema sottrattivo (il nero infatti non è un colore primario).

Dettaglio Particolare; inquadratura ravvicinata di un elemento piccolo o di una parte di un elemento più vasto.

Didascalia Testo che commenta l'immagine, ma non fa parte dei dialoghi diretti e non proviene da un personaggio specifico, può appartenere a un narratore o essere un commento d'autore o una descrizione senza soggetto parlante, talvolta anche il pensiero del personaggio o una voce.

Distributore Chi provvede alla distribuzione (e quindi anche al trasporto) di un prodotto di stampa, rivista o libro. Ci sono i distributori per l'edicola, quelli per la libreria e quelli per la fumetteria.

Ecoline Colori liquidi e trasparenti ad anilina, molto brillanti.

Editore Chi edita, cioè pubblica, sia riviste che libri; è quello che ci mette i soldi, ci guadagna o ci perde, l'interlocutore dell'autore.

Fanzine Da Fan-magazine, per contrazione, rivista fatta da fan, appassionati di un certo argomento. Per estensione, rivista amatoriale e alternativa, di solito autoprodotta. Puoi farla anche tu.

Figura Intera Inquadratura in cui si vede tutta intera la figura del personaggio rappresentato.

Fuori Campo Immagine e azione che è, o voce che viene da, fuori la vignetta,

quindi fuori dalla nostra visuale. Se è voce, la pipetta del balloon è troncata dal bordo vignetta.

Gabbia Lo spazio interno a una pagina, utile per posizionare testi e immagini. Dista dal bordo della pagina con margini variabili, che garantiscono la stampa senza tagli di elementi essenziali e la leggibilità.

Grafico Il creativo che progetta, crea e rielabora tutte le parti grafiche e visive in una casa editrice o nei vari prodotti di stampa o digitali, spesso impaginatore [*vedi* Impaginazione], cioè quello che inserisce e ordina al computer gli elementi che compongono pagine e copertine di riviste e libri.

Impaginazione Il lavoro di situare nelle diverse pagine [*vedi*], all'interno della gabbia [*vedi*], i contenuti della rivista o del libro, studiandone l'aspetto grafico e la leggibilità.

Inquadratura Taglio che si dà a un'immagine, con un punto di vista e una determinata ampiezza [*vedi* Campi, Piani e Figura intera].

Layout Schizzo veloce che progetta l'immagine prima del lavoro definitivo, può essere in bianco e nero o a colori.

Lettering Il testo che viene scritto dall'autore o dal letterista, all'interno delle nuvolette [*vedi*] o nella vignetta come titolo od onomatopee [*vedi*]; può essere fatto a mano o al computer.

Linea chiara (ligne claire) Scuola di derivazione franco-belga il cui capostipite è Hergé con TinTin, e uno dei rappresentanti più emblematici è Moebius.

Linea Orizzonte In prospettiva la linea che coincide con l'orizzonte di quella inquadratura, e l'altezza dell'osservatore. Su di essa cadono i punti di fuga [*vedi*].

Livelli I diversi strati di un file lavorato per il disegno e il colore a Photoshop e in altri programmi. Vanno sempre utilizzati, dal modo più semplice, anche per ottenere effetti specifici.

Magenta Uno dei tre colori primari [*vedi*] nel sistema sottrattivo, è il colore rosso, ma ha una tonalità, più simile al rosa acceso, molto particolare.

Manga Fumetto in giapponese; il termine è stato usato per primo dal pittore Okusai, vissuto a cavallo tra Settecento e Ottocento, per indicare storie disegnate.

Manga Studio Programma di disegno particolarmente adatto ai fumetti.

Matita Bastoncino di legno che ne contiene uno di grafite; può avere diverse durezze, morbidissima da 8B a durissima 6H, passando per F e HB; ci sono anche portamine e micromine. Per estensione si chiama "matita" anche la tavola [*vedi*] disegnata solo a matita, prima del ripasso a china [*vedi*].

Nuvoletta È l'ovale o la forma chiusa o immaginaria che contiene i testi dei dialoghi o dei pensieri; può avere forme e linee di contorno diverse, come scelta stilistica o per indicare diversi suoni e situazioni. Con linea tratteggiata è sussurro; a punte: voce urlata o meccanica; irregolare: pensiero. È collegata alla persona a cui si riferisce da una pipa [*vedi*] e da pallini quando è pensiero.

Onomatopee Parole che imitano i suoni e che non stanno, di norma, dentro le nuvolette [*vedi*], ma libere nella vignetta, spesso fuse col disegno, la loro resa grafica è molto spesso espressiva.

Pagina È una delle due facciate di un foglio (che ha un fronte e un retro); ogni facciata di foglio in un libro o una rivista è numerata ed è una pagina; la numerazione comincia sempre dalla pagina a destra, perciò le pagine di destra sono sempre dispari e quelle di sinistra pari.

Pastelli Matite colorate di paste diverse.

Penna Ottica Strumento per disegnare virtualmente sulla tavoletta grafica [*vedi*], varia il segno a seconda di pressione, velocità e impostazioni date.

Pennarello Penna a feltro che contiene un inchiostro sintetico o ad alcool o ad acqua, serve per disegnare o colorare, attenzione a quelli non indelebili o non stabili nel tempo. Oggi ce ne sono di ricaricabili e con punte molto diverse, anche simili al pennello.

Pennello Strumento fatto di peli di animale o sintetici. Quelli di peli di martora sono i più pregiati, da usare per il disegno. Serve sia all'inchiostrazione sia alla colorazione con colori liquidi.

Pennino (o penna) Punta di acciaio o metallo con un taglio centrale che la rende flessibile. Infilato nell'apposita cannuccia, serve a scrivere e a disegnare. Il suo tratto è variabile, la si usa con inchiostri e china; in commercio pochi modelli.

Photoshop Programma del computer molto usato nella colorazione e per il disegno di illustrazioni e fumetti.

Periodico Rivista che esce periodicamente (ogni settimana, mese, due mesi...).

Piano Americano Inquadratura che comprende la figura umana fino a metà polpaccio o fin sopra al ginocchio.

Piano Medio Inquadratura che comprende la figura umana fino ai fianchi.

Pipa Punta che esce dalla nuvoletta [*vedi*] e indica la direzione da cui viene la voce o il pensiero, sia uomo od oggetto inanimato; può avere forme diverse: pallini decrescenti se è pensiero, punta semplice se è parlato, punta seghettata se viene da lontano o da un oggetto meccanico (per es. una radio) o da fuori campo [*vedi*].

Primo Piano Inquadratura che fa vedere il volto, le spalle e, spesso, anche il torace.

Primissimo Piano Inquadratura del solo volto.

Prospettiva La scienza e l'arte, che hanno origine nel 1400, di rappresentare la profondità spaziale su una superficie piana (il foglio). C'è la prospettiva centrale (con un solo punto di fuga) e quella accidentale (con due punti di fuga).

Punto di fuga Il punto o i punti a cui corrono le linee di profondità in una prospettiva; si trovano sempre sulla linea dell'orizzonte [*vedi*], tranne quelli di piani inclinati.

Quadricromia Sistema di stampa che riproduce tutti (o quasi) i colori, usando i tre colori primari [*vedi*] e il nero, attraverso la loro retinatura e sovrapposizione.

Redattore Chi, all'interno della casa editrice, è addetto al lavoro redazionale che consiste nel curare e controllare tutto il lavoro di riviste e libri, dall'ideazione alla stampa, e che vede, sceglie e controlla testi e disegni.

Retini Resa dei grigi attraverso l'accostamento di puntini o di altri segni meccanici, più o meno piccoli o fitti. Possono essere pellicole da applicare o essere dati al computer. Il fotolitista attraverso la retinatura trasforma i grigi in puntinati meccanici, stampabili. Anche i colori vengono retinati nella stampa per creare le varie sfumature.

Rilegatura Il sistema di montaggio dei fogli per farne un libro o una rivista. Le principali sono: brossurata (copertina flessibile), cartonata (copertina rigida).

Scanner Strumento collegato al computer, che serve a scansionare [*vedi*] un'immagine cartacea o una diapositiva.

Scansionare (scannerizzare, scannerare, scannare) L'azione che fa lo scanner per leggere e importare nel computer l'immagine che vi viene inserita, perché diventi digitale e possa essere lavorata al computer o stampata.

Sceneggiatura La progettazione scritta del fumetto, fase che ne precede la realizzazione, in cui vengono descritti ambienti, azioni e dialoghi, ad uso del disegnatore.

Seriale Fumetto che esce periodicamente con protagonisti e temi che si ripetono, sviluppandosi nel tempo e creando affezione nel lettore.

Sistema RGB Metodo di colore al computer per video, secondo il principio additivo, cioè della luce; i colori primari sono il rosso, il verde e il blu, che sommandosi danno il bianco (luce).

Soggettiva Inquadratura che riprende il punto di vista di un personaggio, senza farlo vedere o stando alle sue spalle, così che lo sguardo del lettore coincide con quello del personaggio.

Soggetto La trama della storia che verrà raccontata nel fumetto, sviluppata, prima, in sceneggiatura [*vedi*] e poi disegnata.

Sistema CMYK Metodo di colore, al computer, per cui si lavora, in funzione della stampa, sulla quadricromia [*vedi*].

Spaginato Immagine o elemento che, tutto o in parte, esce dalla gabbia [*vedi*] o dalla pagina [*vedi*], allora si dice anche "al vivo" [*vedi*].

Storyboard Serie di schizzi come una sequenza di layout [*vedi*], che rappresenta una sequenza nel fumetto, nel cinema o nei video. Serve per progettare una scena e le sue inquadrature o una sequenza di scene.

Strip [*vedi* Striscia].

Striscia La singola zona orizzontale in cui è divisa una tavola [*vedi*] di fumetto; può essere unica o composta di diverse vignette. Ha questo nome (e più comunemente l'americano strip) la striscia di fumetto autoconclusiva e comica, formata, perlopiù, da tre/quattro vignette, che contiene un'intera gag; per questo motivo strip o striscia è divenuto quasi sinonimo di fumetto a brevi gag.

Tavola La pagina originale a fumetti (o illustrata), prima della stampa, dunque.

Tavoletta grafica Tavoletta collegata al computer, per il disegno diretto con la penna ottica [*vedi*].

Tavolo luminoso Ripiano di vetro opalino, retroilluminato; serve a ricalcare immagini; si può usare un vetro appoggiato su libri e con una luce fredda sotto. Un tavolo luminoso "naturale" è il vetro della finestra.

Tempera Colore ad acqua denso e coprente, si usa piatto o, a pennellate, con effetti naturalistici. Esistono anche tempere acriliche.

Touch screen Il sistema che, attraverso il tocco delle dita direttamente sulla superficie del computer, iPad ecc., permette l'interazione.

Tratteggio Tecnica di chiaroscuro [*vedi*], per cui ombre e tinte scure vengono date da piccoli segni paralleli o incrociati, in modo piatto o a simulare il volume del soggetto disegnato. Può anche essere unito a ombre nere o comparire nella linea chiara [*vedi*], deriva comunque dalla tecnica dell'incisione.

I supporti di disegno digitale (oltre che analogico) e di diffusione online sono tantissimi e in continua crescita ed evoluzione, così come i programmi e le app. Non ci soffermiamo perciò su molti altri, seppure importanti, invitandovi a tenervi sempre informati, senza farvi prendere dall'ansia delle novità tecnologiche.

INDICE

Note, appunti e schizzi

Sempre un quaderno in tasca, sempre una matita pronta...

FUMETTO PER TE!
A che età si comincia a fare fumetti?
A che età si diventa autori?
L'autrice del libro ha disegnato i suoi primi fumetti a 12 anni, a 15 anni ha ricevuto i primi consigli da Hugo Pratt, il creatore di Corto Maltese, ed è convinta che a fare fumetti si inizia da giovanissimi.
Questo manuale affronta allegramente, ma seriamente, le prime nozioni di fumetto, i suoi codici di linguaggio, la ricerca creativa personale, e stimola a osservare quello che ci circonda... fumetti e fumettisti compresi.

Adatto per le scuole medie e per le prime superiori, ma anche di più!

Laura Scarpa, autrice di fumetti, illustratrice, saggista, editor e docente di fumetto. Ha fondato la rivista «Scuola di Fumetto», l'Associazione Culturale ComicOut, e l'annessa Scuola di Fumetto Online. Il suo blog *caffè a colazione* è seguito da migliaia di lettori di tutto il mondo. Pubblica sul quotidiano «La Prealpina» e sulla rivista in lingua inglese «Aces Weekly».

euro 14,50

ISBN 978-88-97926-25-2
9 788897 926252

www.comicout.com